Remedios Zafra

# UN CUARTO PROPIO CONECTADO

## (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo

fórcola

Remedios Zafra

# UN CUARTO PROPIO CONECTADO

(Ciber)espacio y (auto)gestión del yo

fórcola

**Señales**

Director de la colección: Francisco Javier Jiménez
Diseño de cubierta y maquetación: Silvano Gozzer
Corrección: Susana Pulido
Producción: Teresa Alba

Detalle de cubierta:
*Señal de aviso. Habitación de hotel con conexión a Internet.*

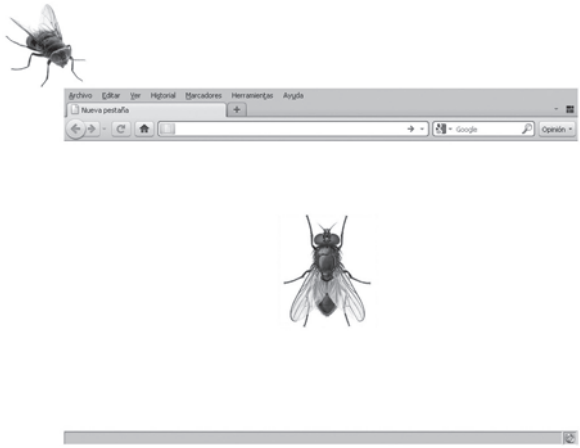
© Remedios Zafra, 2010
© Fórcola Ediciones, 2010
C/ Querol, 4 - 28033 Madrid
www.forcolaediciones.com

Depósito legal: M-44123-2010
ISBN: 978-84-15174-01-1 [edición impresa]
ISBN: 978-84-15174-19-6 [edición digital (PDF)]
Imprime: Elece Industria Gráfica, S. L.
Encuadernación: Moen, S. L.
Impreso en España, CEE. Printed in Spain

A las habitaciones con *password*.

La vida real es sólo una ventana más de mi cuarto propio conectado[1].

JAN EKATO



La Red ha dividido mi vida en 300 tareas, de las cuales 98 tienen que ver con teclear; 35 corresponden a ¡buscar, buscar!; 6 a actualizar software; 51 a almacenar archivos; 67 a minimizar-maximizar; 18 a descubrir mi cuerpo (¡oh, cielos, mi cuerpo!); 34 a esperar que llegue «ese» correo; 19 a derivar online; 45 a contactar contigo; contigo; contigo; 36: «do it yourself» (myself); 21 a «no me están viendo»; 9 a «que mañana será otro día». La Red no rehúsa otras tareas heterogéneas para hacer en la intimidad de mi cuarto propio. La suma no coincide con la división prevista porque constantemente surgen tareas y clasificaciones nuevas[2].

Laura Bey

> Existe una voluntad manifiesta de ampararse en una formación del pensamiento basada en la parcelación artificial de campos a fin de rechazar el concepto inútil, vulgar y molesto de «vida cotidiana». Semejante concepto encubre un residuo de realidad catalogada y clasificada con el que a algunos les repugna enfrentarse, pues constituye al mismo tiempo el punto de vista de la totalidad e implicaría la necesidad de un juicio global, de una política[3].
>
> GUY DEBORD

A/a: catalogadores de historias, organizadores de estantes y gestores de compartimentos para las ciencias y saberes del mundo:

Créanme, sé que ustedes sólo cumplen con su trabajo y que las categorías, formularios y aplicaciones informáticas que manejan son convenidos, que les facilitan las cosas, que quieren «facilitarnos» entender las cosas. Sé que esos instrumentos están pensados para adscribir este texto al apartado «libro», a la modalidad «ensayo», véase: área «libros sobre construcción de habitaciones para pensar», «libros sobre habitaciones con ventanas», «libros sobre la vida cotidiana en la Red», «libros para espantar moscas»; véase también cualquier otro capítulo archivístico acordado que ustedes hereden o estimen, queriendo olvidar que desde su origen fue conjetural y arbitrario. Lamento ponerles las cosas difíciles, pero he de advertirles si esperan encontrar aquí un tratado temático o una disciplina única que procla-

me su verdad o que acredite su *asombro* desde una mirada unidireccional y enraizada. Y si hubiera raíces (aceptemos esa posibilidad) serían como para Woolf: *I am rooted, but I flow* (estoy enraizada pero fluyo).

Por ello, no pierdan el tiempo con este libro si esperan alimentar un estante de sus cabezas tatuado con un epígrafe del saber testado, un libro que revisite lo que ya saben o corrobore los estantes del mundo que ya existen.



A quienes se pregunten desde qué posición habla quien escribe, a qué órdenes de las cosas mira para agarrarse a ellos y descansar en su autoridad sus palabras, y en su correspondiente repisa librera la ordenación de estas letras, les diré que no hallarán aquí un tratado sobre Filosofía, Arte, Informática, Activismo o Literatura, ni siquiera sobre construcción de muros y montaje de aluminios para ventanas de habitaciones propias. Y si el análisis de la cultura contemporánea, Internet, las teorías políticas sobre el *sujeto,* la economía de los espacios privados, la construcción identitaria, o la observación crítica de los espacios de intimidad, están en la escritura que sigue, lo hacen como un líquido que no se resiste al contagio y la mezcla. Más incluso, que quiere arriesgarse a cambiar categoría como epígrafe resignado y quejoso por imaginación, margen y posibilidad.

Deben saber que este libro no les obliga a leerlo. Sin vanidad, no esconde que navega por la vida cotidiana y sus mezclas, allí donde los especialistas capaces de comprender y asimilar las más complicadas imágenes científicas *se convierten en estúpidos, en la esfera del desarme*, del choque momentáneo con la *incapacidad de vivir*[4].

No hallarán aquí conclusiones que quieran sentar las bases de un nuevo movimiento revolucionario poscapitalista online con sede en los cuartos propios de cada uno de ustedes. Aunque bienvenido sea todo propósito reivindicativo deducido, toda re-ubicación significativa para comenzar la tarea de resemantizar la práctica y la subjetividad críticas de nuestra vida en las pantallas.

Rechazar la linealidad y la disciplinariedad desde un enfoque no unitario del discurso, no tiene por qué acabar derivando en una suerte de relativismo cognitivo, sino, más bien, en una red de líneas de fuga como proyecto teórico que no renuncia a la creatividad de la contradicción y la duda; líneas susceptibles de entrar en conversación con sus interrogantes propios, allí donde aún no están desgranados por un orden convenido de las cosas, pues no quieren reiterar lo dicho. Sin temor, quieren desordenar para pensarnos distinto.



Estas posibilidades de recepción, si acaso logran construirse en su lectura, no brotarían de un espurio prisma azul, monocromo, limpio, trascendental y ordenado, ni de una ambiciosa pregunta de época. El origen es más modesto y sucio, más liminar, pero posiblemente más auténtico. Les habla un *yo conectado* que habita cada vez más en su cuarto propio; un yo que se niega a dejar claudicar su voluntad en el exceso simbólico, mediado y veloz de su mundo cotidiano –como si la voluntad fuera ya una cosa trasnochada e inútil, dedo meñique, uña ornamental–.

Les habla un yo decepcionado por la poca imaginación en la ideación de nuevas *figuraciones*[5] críticas a través de las pantallas, un yo que se interroga por las condiciones de la construcción subjetiva en el *presente* desde la reflexión pausada. Una reflexión no ajena a las sensaciones sobre nuestros cuerpos y espacios que, a menudo inefables, acompañan las cosas que nos inquietan y duelen en nuestra vida online, las cosas que se resisten a mostrarse del todo, que queriendo ser aprehendidas por tantas razones aceleradas de época, aguantan agujereadas y dignas a nuestro lado, sin desvelarse plenamente. Así, hablaré desde la legitimidad del yo que, entretejido de identidades de época, se sabe (se quiere) agente de sus palabras, incluso cuando sus palabras son cita, apropiación o parodia de otras. Quisiera con ello llegar al mundo a través del propio, advirtiendo de prejuicios posibles, defendiendo la experiencia, lecturas y motivaciones de uno mismo como un argumento más de

autoridad, ordenando las cosas desde miradas tan arbitrarias como sólidas, queriendo alcanzarles por la aproximación crítica a las cosas pero también por la empatía de la subjetividad y la parcialidad descubiertas, no como hándicap sino como garantía de autenticidad.

En consecuencia, debo decirles que *existo*, que no soy una aplicación informática que escribe libros, ni un producto de marketing de una potente editorial de moda. No soy un avatar manejado por varios sujetos –versión *wiki*–, ni una ficción que hace de máscara de un experimento textual. Debo decirles que tengo un cuerpo, deseos, dudas y preguntas. Debo advertirles que escribo sobre el presente a través del cuerpo y «no desde una huida del cuerpo»[6]. Y que desde esta posición de materialismo *encarnado* doy cuenta de mi propia localización desde una dimensión cultural y *geopolítica* que oscila entre el mundo urbano y el rural, entre distintas localizaciones del sur de una Europa decadente, y desde una dimensión temporal que se balancea entre la construcción de un nuevo siglo y la clausura de otro que no termina de irse del todo, una posición no estática, que cambia conforme escribo.



Enseguida verán que estos cambios que sugiero tratan sobre nuestros días conectados a Internet y que no vienen anunciados por la caída de unas torres, o por la imagen de unos treintañeros que sacan sus pertenencias en cajas de cartón bajo un (repentinamente) decrépito cartel de Lehman Brothers al ritmo del golpe de las bolsas bursátiles que también caen. No hay una imagen épica que simbolice el cambio al que aludo. Se trata de un cambio sin rugidos de banca, sin guerras por petróleo ni muertes físicas. Les hablo de una transformación subliminal y paralela a los cambios épicos, inadvertida, como la erosión del tintineo de una gota sobre la piedra, como la acción de los universos simbólicos sobre los cuerpos (lenta pero crucial). Me refiero al cambio en las formas de relacionarnos a través de las pantallas y la conformación de una sociedad-Red, como efecto: un nuevo marco de referencias simbólicas e

imaginarias para construir modelos identitarios a poder ser en la vida. No hubo épica, insisto, pero hubo transformación y, en cierta forma, recuerda aquella visión sobre el cambio que Virginia Woolf expuso finamente como sigue, hace un siglo:

> En diciembre de 1910, o por ahí, el carácter humano cambió. El cambio no fue repentino y definido [...] pero fue un cambio de todas maneras y, como una tiene que ser arbitraria, datémoslo alrededor de 1910 [...]. Todas las relaciones humanas han variado: entre amos y sirvientes, entre maridos y mujeres, entre padres e hijos. Y, cuando cambian las relaciones humanas, hay un cambio al mismo tiempo en la religión, la conducta, la política y la literatura. Pongámonos de acuerdo en ubicar uno de esos cambios alrededor del año 1910 [...][7].



Podríamos, en nuestro caso, afirmar (con impostura épica si lo prefieren) que fue en diciembre, o que fue en septiembre, pero sólo sabemos que fue en los primeros años, de la primera década, pasado el año 2000, entonces Internet se normalizó en el mundo globalizado, mejor dicho, Internet globalizó irreversiblemente el mundo, conectándonos. Poco tardó en hacerse sobreentendido, convirtiéndose en parte indispensable de las vidas cotidianas. Pasó entonces que un día nos descubrimos enganchados a las teclas de nuestros ordenadores para ser y estar en el mundo.

Podríamos, si gustan, visualizar la época caminando hacia atrás, desplazándonos desde el siglo pasado, como un ángel *benjaminiano*, inspirando así nuestro duelo por algo que muere y que anunciaba el nacimiento de una era de redes. Pero, reitero, sería un símbolo incompleto, un mal símbolo porque el cambio fue tranquilo, sin guerras explícitas, sin ruinas que no fueran archivadas y subsumidas por la propia Red. Tampoco disponemos de imágenes suficientes para testimoniar, acaso con mínima justicia, el proceso de cambio que operó la Red en cada uno de

nosotros. Porque, por una vez, la historia la estábamos haciendo todos y cada uno de los participantes, cada persona conectada a Internet.

Lo crucial aconteció porque la Red hizo de la pantalla: ventana, espejo, pizarra y panóptico, y porque era portátil. De forma que nos permitía ser productores y distribuidores de cosas e ideas digitalizadas, cosas que podíamos compartir y construir con los otros conectados desde un rincón de nuestra casa o de cualquier otro espacio online. Pasó además que la pantalla estaba diseñada «unipersonalmente» para unos ojos, unas manos con dedos que teclean y un individuo que podía liberar en la máquina parte de su memoria de archivo y presente.



Muchos empezaron a especular si el hecho de hacer (de poder hacer) casi todo desde nuestros espacios de intimidad conectados a Internet nos aislaría en nuestras habitaciones propias, o si nos convertiría en seres rechonchos y paralizados por falta de ejercicio físico, o si los ojos frente a la pantalla se secarían de no parpadear, convirtiéndonos en seres sin lágrimas enganchados al ordenador, seres de «ojos duros y secos»[8] *derridianos*. Pero esto no pasó, o no pasó del todo. Esto era el extremo de una diversidad de formas de vida que tenían algo en común: la inmersión en un mundo inmaterial y la reestructuración de nuestros espacios y tiempos propios (dislocados) como nuevos escenarios *biopolíticos*[9] de época, allí donde vida y poder se encuentran a veces dramáticamente, a veces como vórtice de emancipación; escenarios donde re-administrar lo público y lo privado, subvertirlo incluso; donde retocar nuestra idea de «soledad» y nuestros vínculos laborales, afectivos e identitarios con los otros; donde dejarnos llevar (o por el contrario tomar partido) en la construcción subjetiva y en la ideación común de nuestros imaginarios de identidad y época. Estas ideas están sobre la mesa de este cuarto propio conectado, se dejarán tocar y combinar con las suyas. Si gusta, abra las puertas que siguen, entre y acomódese...

## CAPÍTULO POSICIÓN

# ESCRITURA SITUADA: EL YO QUE HABLA DESDE UN CUARTO PROPIO CONECTADO (NO ME ESTÁN VIENDO)



*Ahora-Aquí*. Entre la cocina y la ventana quince pies de cuarto propio y cuatro estanterías. Enfrente mi ordenador.

(x)_// *Aquí* es relativo. Aquí es donde estoy conectada y donde la escritura emerge. Aquí es un cuarto propio conectado pero un cuarto propio que no es siempre el mismo, aunque siempre sea un espacio de intimidad y concentración. Los viajes y mudanzas constantes de la vida nómada contemporánea me han hecho construir y destruir muros, cuartos y relaciones con el espacio. Pero sí les diré que cuando llego al lugar donde habitaré un tiempo, construyo mi cuarto propio como si fuera una madriguera o un nido. Está compuesto por una silla a ser posible mullida (vale sillón, cojín o sofá), mi portátil, módem y yo. Prefiero poca luz, los rincones y los sucedáneos del sillón de orejas, o los auténticos, si fuera posible. Se siente allí (entre las orejas de esponja-muro de contención) que el mundo no se dispersa demasiado cuando la pantalla y la conexión se activan, y operan ya como pequeñas habitaciones donde habitar en la Red estando en casa.

Una parte personal de mi cuarto propio es una superficie cercana al ordenador, pero no alineada con él, que me permite apoyar alguna bebida energética, refresco o agua. Esta superficie debe cumplir la ley del plano del cuarto propio conectado: bebida y ordenador deben convivir en planos distintos, bajo riesgo testado de perder la tecla eñe, la tecla cedilla o el teclado completo si el ordenador (ya cyborg), ávido de glucosa, enferma de un derramo. Si mientras escribo siento que soy ojos y dedos, el líquido que

bebo me devuelve la sensación de que escribo desde mi cuerpo (¡oh, cielos, mi cuerpo!).

(n)_// No hablo como «nativa de la Red». Por edad, y pienso que en parte por cultura de género y por generación, el acceso y dominio informático no nos ha venido dado de la misma manera, no ha sido igualitario. Al menos no como quien en su infancia, al poco de controlar los movimientos de las manos, hace de la máquina un apéndice, ampliando sus brazos hacia el ratón y sus preguntas hacia las placas base. Como muchos de ustedes, no crecí en los garajes que soñaban ser Silicon Valley, donde los chicos monta(ba)n sus aparatos, convirtiendo con entusiasmo afición en trabajo. Conocí con intensidad el mundo de antes de Internet, el de la tele como única pantalla, pero llegué pronto e irreversiblemente a la Red. A mediados de los noventa la vida ya era inconcebible sin enchufar el cable de teléfono al ordenador. Entonces sabíamos lo que es la vida «sin vivir» conectados, pero ya deseábamos que no hubiera retroceso posible. De entonces me queda la memoria de un mundo que desaparece sin apenas nostalgia, y confieso que algo de resentimiento por no saber más de código y de máquinas, por no haber podido jugar con los niños en el garaje.



(p)_// Bajo la pretensión de comunicar a través de mi propia experiencia en el cuarto propio conectado, les diré que paso gran parte de mi tiempo trabajando frente a la pantalla. Les confieso además que me gusta y que casi siempre la prefiero al encuentro físico. No existe para esta preferencia por el mundo digital una exégesis apoyada en singulares traumas infantiles, o en un pasado original, ni mínimamente trascendente que pudiera justificar este carácter y dar, de paso, sentido liberador a la escritura de este libro. Se trataría más bien de razones pequeñas para quedarme en casa conectada a Internet, de cosas menudas, ¡qué decirles, que importan! Una mezcla de la calidez

del espacio íntimo y privado que regulado online se deja hacer público; del tiempo de reflexión que en la pantalla permite lo escrito frente a la presión veloz del mundo de afuera; de la escena donde encuentro ese destino; del descanso de las cosas y de su trascendencia; de la liberación de los intermediarios; del *«do it yourself»*; de un mundo sostenible; de volver sobre lo dicho; de la conversión del mundo empecinado del objeto en mundo mágico e inmaterial; del ver sin ser vista; de mis relaciones sin la presión del prejuicio físico; de compartir la intimidad del mundo de los otros; de renunciar a las reuniones insustanciales; de teletrabajar y optimizar mi tiempo; de no usar el coche; de la intensidad de minimizar el gestor de email donde «esperar» que algo llegue –su posibilidad–, que algo cambie; de tolerar los acuerdos temporales para ser y para dejar de ser; de la fidelidad a los tiempos propios –a menudo saqueados–... Por ponerles algunos ejemplos.



En todo caso, no crean que llevo al extremo esta sentencia. No soy suficientemente temeraria para una memorable vida radical, de enclaustramiento. Asumo mi común ambigüedad y sólo hacerlo me lleva a defenderla como virtud. Tal es así que, aunque habitualmente elijo el cuarto propio conectado, salgo con frecuencia de casa, sigo tocando a mis amigos y comparto abrazos con quienes quiero. A estas alturas, sé lo que es el cuerpo que siente y ama, la intensidad de sus pulsiones, el tacto y el pálpito ajeno junto al propio. Sin embargo, sí percibo que los afectos, los deseos, las relaciones, y claro está, la creatividad y la reflexión, acontecen en esta época con otros matices, se acomodan de otra forma a nuestros cuerpos, a la manera de sentir y pensar al otro. Y, como Woolf, creo que cuando cambian las formas de relacionarnos hay un cambio simultáneo en la escritura, en la economía y la política; como respuesta, un cambio en nuestra idea del yo.

(a) _// Sigo en mi cuarto propio. Son las 23.30. Entre los quince pies de cuarto propio y la ventana hay una cor-

tina entreabierta que se mueve apenas. Insinúa un adentro y un afuera. Dibuja esta habitación como espacio para la intimidad. La intimidad siempre nos habla de una zona reservada, de un escenario que importa, donde buscamos una protección, una clausura, la posibilidad de acoger descubrimiento, posibles huellas de experiencia, acumulación, ensoñamiento y revisión; en el cuarto propio conectado: privacidad sin recluirnos del todo. Porque la habitación conectada abriga, y nos valemos de esta sensación para sentir que aquí sí, que aquí estamos solos sintiendo que no lo estamos del todo; que podemos «concentrarnos» por fin, y descansar de la dispersión del afuera, pero también acceder de manera ordenada al mundo y a los otros. Siento, además, que la intimidad del cuarto propio conectado nos sitúa en la relajación propia de un contacto siempre profiláctico, lejos de los peligros materiales, de la contaminación, de las enfermedades, de la procreación, de los compromisos, de la reproducción de la vida diaria y sus normas colectivas, aunque más que nunca regido por el deseo (movilizado por lo sustraído). Si algo puedo aquí donde construyo mi cuarto propio conectado es idear un espacio para el pensamiento, aquel requerido para la autoconciencia y, más allá, para el trabajo creativo. Así, la toma de conciencia que precede todo gesto autónomo requiere de un espacio-tiempo de concentración, distanciamiento crítico. Es el cuarto propio conectado ese lugar para el silencio donde ahora resuenan muchas voces reguladas, voces que no solamente podemos gestionar para que se pronuncien una detrás de otra, sino a las que podemos sumarnos produciendo nuestra voz pública en la Red.



(m)_// Podría referirme a este espacio personal e íntimo, cargado sentimental y conceptualmente, como: hogar, lugar propio, cuarto, estudio o habitación de alquiler, porque es, al fin y al cabo, el «lugar al que volvemos», «allí donde vivimos» (incluso admitiendo que este lugar no sea siempre el mismo); un espacio no vacío de referencias

para las historias de poder de las relaciones humanas y también de sus límites morales. De manera que las actividades presupuestas entre sus paredes han orientado tradicionalmente directrices de esta índole (moral) no libres del maniqueísmo mente-cuerpo y apoyadas en una idea: *no me están viendo*. Las habitaciones propias funcionan como recinto de nuestros secretos, el lugar donde nadie nos ve, donde poder sucumbir a todas aquellas actividades presupuestas por ser potenciales e invisibles públicamente, es decir, moralmente esquivadas. Curiosamente en el pasado, el cuarto propio, en cuanto espacio de privacidad y potencial lugar del «pecado», acogía también el de la «penitencia», abrazada por tanto tiempo en sus paredes. Pero en el cuarto propio conectado, el ojo que puede ver ya no es sólo simbólico sino también *maquínico*. La regulación de su párpado es voluntaria y nosotros gestionamos lo que queremos enseñar, ver, hacer o confesar. Opera así una nueva opción para el sujeto: la autogestión de la privacidad/visibilidad de su yo, pero también de sus límites morales, antes recluidos-reprimidos y ahora potencialmente subvertidos, compartidos y puestos a prueba por el ojo-Red.



(y)_// Mi yo se pasea online, deriva, deja rastros y huellas visibles para los lectores de *data mining*; a menudo se pronuncia. Hablo con los otros conectados. Y lo hago gracias a un intermediario, muro sutil-pantalla, que opera como la mayor garantía de una actuación donde mi cuerpo está libre del condicionante-mirada, regulado según voluntad propia y párpado-webcam. Descansando de los requerimientos de una identidad visual que acompañe al discurso, la construcción subjetiva se vislumbra a priori más autónoma, más distante del prejuicio.

> Deseo creer con todo mi corazón (¡y cuán sinceramente nadie puede saberlo más que yo!) que un ser exterior e invisible se interesa por mi destino; pero ¿cómo hacer para creerlo?[10] (Charles Baudelaire)

No olvido sin embargo que la máquina no es neutral y también se pronuncia generando moldes subjetivos e identitarios de época. El abanico es variopinto para los espacios conversacionales, colaborativos y de relación online. Lo que en ellos está en juego no es (no solamente) un negocio explícito camuflado de redes afectivas que nos ofrecen amigos como hits, es el yo lo que verdaderamente aquí se negocia, el que da sentido a estos espacios. En ocasiones espoleando la razón más profunda que pudiéramos dar al juego afectivo, a la necesidad del «otro» conectado, regulándolo como parte de una tendenciosa estrategia mercadotécnica. En otras, poniendo en crisis a los sistemas jerarquizados, apostando por nuevas formas de colectividad, horizontalización y colaboración social en red, aquello que formaría parte de lo más fascinante e inefable de la Red, lo que no se explica fácilmente: la solidaridad Red.

(e)_// Muchas veces salí de mi cuarto propio para volver, pero cuando volvía a menudo encontraba allí a las mismas personas, aquellas que rara vez salían de casa. Especialmente en el mundo rural, especialmente mujeres, pero no solamente. La llegada de la conexión a los cuartos propios genera desplazamientos, sin embargo no todas las habitaciones propias conectadas nos hablan de los mismos desplazamientos. A menudo allí habitan personas que vuelven a sus casas a desarrollar un trabajo online, pero también otras que tradicionalmente han estado recluidas en casa, es decir que no han tenido control sobre su movilidad. Para unas y otras el cuarto propio conectado hablaría de posibilidades de acceso público desde un ámbito doméstico, pero ¿acaso esto supone una misma lectura para todas ellas? El marco político del hogar no está exento de las asignaciones

de poder derivadas de las herencias del mundo doméstico y simbólico que le conforma, de forma que la introducción de la Red implicaría una reestructuración simbólica y material de su logística interna no siempre simétrica. No sólo bastaría entender los espacios privados como nodos de una sociedad-Red en toda su potencia, sino no obviarlos como escenarios con historias donde se pueden gestar nuevas formas de poder y condicionamiento desigual para los habitantes de la casa.



(k)_// De todos los cuartos propios de mi vida, es en los cuartos conectados donde lo privado se funde literalmente con lo público, y entonces lo político se incrementa. Mantengo aún la esperanza de que el cuarto conectado amplificará la potencia de un cuarto propio y de una existencia emancipada. Pero no guardo la esperanza estúpida de que esto pasará por defecto.

Desde mi ventana veo: decenas de coches de aquí para allá; aviones que quiebran el cielo (cada día: dos, seis, hasta cincuenta o cien); personas que cierran sus ventanas y colocan un cartel de «se vende»; detrás de esa cortina una persona llega a casa, habla por teléfono y se va; una sala de espera donde los que esperan, esperan con su ordenador conectado; aquel otro que se conecta en la plaza; transeúntes de distintos colores y vestidos con mapas de la ciudad, con currículos, con bolsas de viaje o con lo puesto; negocios que se traspasan. La movilidad se expresa en sus vidas. Veo, sin embargo, que las ventanas de los pisos de alrededor se encienden todas las noches y sus habitantes se asoman a ratos para fumar un pitillo y para mirar como yo. Al fondo sus portátiles brillan y se dejan ver. A veces nuestras miradas se cruzan y nos reconocemos. «Hemos vuelto a casa.» Créanme, es una sensación donde se percibe un cierto alivio.

Sin embargo, no quisiera apuntar a un mero contraste cotidiano respecto a la más implacable movilidad contemporánea, no es sólo alternancia o efecto tras la actividad del día. Más bien, se trata de una suerte de correlato, de escenas que conviven cada vez más a cualquier hora y que nos hablan de la misma época. Por ello no debe extrañar esta idea de «estar en casa» en una época que dice caracterizarse por el «exceso de movilidad» y la posibilidad de desplazamiento constante. De hecho, lo que intentaré esbozar a continuación no es tanto una sustitución y osci-

lación lineal entre estas dos tendencias, sino la convivencia de ambas como característica de un mundo globalizado.

Encontramos en los Estudios Culturales una de las razones por las que todo lo relativo a la movilidad y la fluidez de los individuos ha adquirido un protagonismo singular en las últimas décadas, y aún hoy. Concretamente, en el hecho de que la hayan celebrado como forma derivada, e incluso promotora, del progreso. Por ello, no cabría extrañarse de que la *nomadología*, la migración, el exilio y otras formas globalizadoras de desplazamiento caractericen una época reciente. También el nómada posmoderno ha sido elogiado como acicate de formas híbridas y fluidas de la subjetividad. Hasta tal punto que el movimiento se ha relacionado con el triunfo vital, con la posibilidad de cambiar de espacio y con el logro de conocer muchos otros espacios (*viajero intercultural*).



En sus estudios sobre la recepción de los *media* en el hogar, Morley[11] relata cómo un famoso cantante de rock afirmaba pertenecer a la clase trabajadora porque, decía: de pequeño «nunca íbamos a ninguna parte». De forma que en la imposibilidad de viajar advertía una característica diferenciadora y determinante del grupo social al que sentía pertenecer. En este sentido, la diferenciación de unos y otros tiene en la posibilidad de moverse –voluntariamente– una seña de identidad relacionada todavía con un estatus social. Bajo esta mirada, no se trataría de qué tipo de movilidad se tiene, sino de si disponemos (o no) del control sobre nuestra movilidad. Doreen Massey[12] se refiere a este control hablando de una «geometría del poder» de la espacialidad posmoderna, de la que deduce que la distribución desigual de las posibilidades de movilidad de los individuos conlleva formas de exclusión social. Es en esta línea donde podríamos situar un primer punto de observación política, identificando historias y hándicaps distintos de aquellos que ahora «vuelven» a casa y de quienes apenas acababan de salir para incorporarse al mercado laboral (como pasaría con muchas mujeres en

las últimas décadas). Unos y otros gestionan sus tiempos propios sumando la vida online desde sus habitaciones conectadas.

Allí donde los trabajos ya no están condicionados por un «afuera» del espacio doméstico, advertimos un punto de inflexión por la incorporación de medios digitales y en red al hogar. Es en su conversión en espacio conectado donde esta nueva fuerza centrípeta (hacia los espacios de intimidad) empieza a operar. Pasa entonces que el clásico escenario de seguridad ontológica por excelencia se transforma, y lo hace en un lugar potencialmente rupturista para la constitución y gestión colectiva y personal.



Y esto acontece porque paralelamente a una mayor globalización de la movilidad, comienza a actuar una fuerza en sentido inverso que permite ajustar nuestros lugares de trabajo y relación a los espacios propios, a nuestras habitaciones ahora conectadas y, como tales, convertidas en potencial esfera pública.

De otro lado, no resulta baladí que este movimiento de «vuelta a casa» propiciado por Internet y las formas de relación y trabajo inmaterial, ocurra análogamente a las periódicas puestas en crisis de la movilidad por la vulnerabilidad a la que el desplazamiento veloz expone a los cuerpos y al planeta –reverbera el miedo al accidente, atentado, crisis, enfermedad globalizada o agente climático adverso–. Amenazas cada vez más inciertas pero cuya posibilidad es también cada vez más «visible» en los medios y en sus actuales dinámicas del presente, aquellas que hegemonizan el valor de la velocidad y la instantaneidad del «ahora». Tal que la ecuación espacio/tiempo neutraliza al espacio (ya no hay distancia entre la noticia y el centro de emisión, como no la hay entre el lugar de recepción y los receptores), inmovilizándolo y minimizando al máximo el tiempo en que conocemos lo que «está sucediendo»: «está pasando y te lo estoy contando».

Como respuesta, en el marco del hogar, el cuarto propio conectado nos hablaría de protección y de mayor fijeza

corporal, es decir, de respuesta ponderable ante la sensación de vulnerabilidad de un mundo que se nos muestra acelerado (por excesivo en nuestro acceso informacional). Nos hablaría además de la posibilidad de mantener a salvo el cuerpo-centro de operaciones, alejado de la angustia de su fragmentación y muerte, allí donde el «uno mismo» se siente aún dueño de su ser sin renunciar a la implicación en la esfera pública a través de la Red. Y esta posibilidad de ser en el mundo, estando en casa, sería absolutamente transgresora.



La ciencia ficción, en este sentido, no ha escatimado imaginación para recrear formas de conexión y protección de nuestros cuerpos mientras algo externo –pero propio y enlazado– es lo que entra en juego en representación nuestra. Películas como *Matrix* o *Avatar* serían ejemplos narrativos de estas fórmulas. Allí donde el aislamiento no deviene autismo, sino formas de espacialización y colectividad que amplían las posibilidades de relación, autonomía y optimización de tiempos y energías, pero también la viabilidad de vidas paralelas. Una lectura más crítica encontraríamos en la película *Surrogates* (*Los sustitutos*), donde el aislamiento de los cuerpos enchufados a las máquinas que gestionan su avatar sí desencadena una aniquilación de la socialidad de los sujetos materiales, más allá de sus apéndices-robots.

En la actualidad (en su mezcla de ficción y no ficción) distintas formas de «desdoblamiento» deducidas de la Red, de manera todavía incipiente, salvaguardan al cuerpo. Lo hacen coexistiendo con la hipermovilidad posmoderna, en un juego de tensiones compatible para la vida globalizada que permite «ser en el mundo, estando en casa».

Hay, sin embargo, un obstáculo de peso en esta tendencia hacia el hogar conectado y los cuartos propios. Y es que en tanto para el capitalismo y sus herederos post-crisis, *movimiento y velocidad* (materiales) operan como ejes vertebradores de su sistema, garantizadores de gasto y consumo, dicha deriva hacia el hogar conectado no pare-

ce una tendencia a la que el capitalismo vaya a sucumbir fácilmente. No al menos hasta que la movilidad (garante de gasto), los escaparates físicos y las cadenas de intermediarios propias del capitalismo pierdan fuelle en beneficio de la compra-venta online a los productores.

Parece entonces que el escenario del hogar conectado apuntaría a nuevas exigencias de imaginación política pero también económica, derivadas de un sistema capitalista que se debate entre repetirse y reimaginarse pero no dispuesto a ceder, sin más. Exigencias que a priori advertimos como oportunidades para una apropiación colectiva y debate social, de manera que nos permitan idear nuevas economías y políticas sociales más igualitarias y potencialmente revolucionarias.



Ciertamente, el viejo escenario «hogar», pivote y anverso de la movilidad, se prepara para convertirse en «algo distinto» y reclama, en este sentido, una nueva definición, pero también una observación crítica de sus lastres y potencialidades. Un ejercicio que nos permita indagar en las posibilidades de emancipación para los sujetos en red, pero también que nos implique activamente en la imaginación (apropiación) del futuro desde las versiones más críticas y utópicas de los cuartos propios conectados que podamos construir.

# CAPÍTULO MATERIAL
# O LA CONSTRUCCIÓN DEL CUARTO PROPIO

> Yo... no pensaba en conservar lo nuevo, sino en renovar lo antiguo. Renovar lo antiguo mediante su posesión en el objeto de la colección que se me amontonaba en los cajones. Cada piedra que encontraba, cada flor que cogía y cada mariposa capturada, todo lo que poseía era para mí una colección única. «Ordenar» hubiese significado destruir una obra llena de castañas, con púas, papeles de estaño, cubos de madera, cactus y pfennigs de cobre que eran, respectivamente, manguales, un tesoro de plata, ataúdes, palos de orden y escudos [...][13].
>
> WALTER BENJAMIN

MI PRIMER cuarto propio habla de la infancia y del orden de las cosas. Mi primer cuarto propio estaba en una casa antigua y grande que a su vez estaba en un minúsculo pueblo agrario donde casi todo, salvo los dormitorios, eran espacios comunes o de tránsito: el zaguán, la salita de espera, el comedor, la cocina, el baño, el patio... Espacios gestionados por mi madre que, como otras muchas, nunca tuvo cuarto propio. No al menos en el sentido liberador y creativo expuesto por Virginia Woolf en *A Room of One's Own*[14].

En casa sólo había dos espacios donde se guardaban cosas improbables, dos cuartos-cajón donde convivían objetos extraños, excedentes y objetos en tránsito a la basura. Se trataba de dos lugares ambiguos y versátiles que en su mezcla permitían imaginar una posible emancipación futura de quien pudiera apropiárselos: el desván

y una camarilla de uso cambiante, mezcla de trastero y dormitorio provisional.

Por un tiempo probé suerte en el desván pero los gatos y las golondrinas que lo frecuentaban eran demasiada distracción y, sin cristales en las ventanas, los libros se me mojaban en invierno y se endurecían en verano. Finalmente fue en aquel lugar llamado «camarilla» donde logré construir mi primer cuarto propio.



Al principio el resultado fue muy parecido a los otros dormitorios de la casa, salvo por una máquina de escribir Olivetti y una pequeña mesa rectangular con rejilla para libros, que hacía pareja con una silla de madera, ajustada a su tamaño. Al poco llegaron una mini-tele en blanco y negro y decenas de libros. Los traía mi padre, cada vez que iba a la ciudad a comprar materiales de construcción para casas y habitaciones de otros.

La ecléctica colección de libros que mi padre traía tenía como origen a un amigo suyo que se los regalaba y, más concretamente, al trabajo de este amigo en la sección de oportunidades de Galerías Preciados. El amigo de papá apilaba los libros por colores y tamaños en su stand de saldos y oportunidades. Allí, los más famosos autores en baratas ediciones de bolsillo convivían con excedentes de catálogos de exposiciones desconocidas, malas traducciones y libros que nadie había querido comprar.

El exceso de libros en aquel primer cuarto propio no habituado a ellos dio lugar al primer cambio importante en este espacio. Para dar cabida a los libros hubieron de venir las estanterías. Inevitablemente, las estanterías ocuparon el lugar de las fotos de bodas y comuniones, los crucifijos, los cazos invertidos, las reliquias de santos y cosas que empapelaban de tradición contundente las paredes de la casa.

Antes del cuarto propio, en casa apenas había un metro de libros en el estante más inaccesible del mueble bar, casi todos sobre construcción de casas y piscinas. Su función era meramente decorativa y, como las piscinas de las que algunos trataban, resultaban ajenos a la vida en la casa.

Conforme se repetían las visitas al centro comercial, mi cuarto se fue llenando de más y más libros. A priori, adolecían de criterio temático alguno. La combinación dependía de las ofertas del día y probablemente de algún otro criterio subjetivo del amigo de mi padre. Habitualmente eran colecciones incompletas con mil fotografías de lo que los libros nombraban para que así existiera. Igual daba la temática, lo voluminoso del ejemplar, la edad recomendada, que el idioma. Todos los libros por serlos podían venir a nuestra casa para hablarnos de lo que había en el mundo, porque (condición ontológico-librera): «todo lo que existe en el mundo tiene su libro».



Confieso que a mí me fascinaban esas combinaciones casuales que sugerían una clasificación borgiana del mundo (los libros también se dividen en *a) pertenecientes al emperador, b) embalsamados, c) amaestrados…)*[15]. De forma que aquella primera clasificación podría hablar, por ejemplo, de: enciclopedias incompletas; libros de autores locales; libros de exposiciones cercanas; libros extensísimos para leer en varios meses; libros financiados con dinero público; libros en blanco y negro; libros de mil ilustraciones; libros que sentenciaban lo que podíamos ser; libros donde salía alguna mujer; libros que hacían cuestionar la vida en la casa; libros que erizaban la piel y que no se pueden explicar con palabras, entre otras.

Es probable que lo divergente del saldo y el desconocimiento literario del amigo de papá resultara detestable para un selecto formador en los saberes del mundo. Y con seguridad esa combinación removería algo dentro de los que dedicaban su esfuerzo a escribir y comentar libros para clasificarlos o, cuando menos, para proponer su estante específico en el orden de las cosas a las que aluden. No obstante, aun sin intención clara, no parecía descabellado que este *cut-up* involuntario facilitara desorganizar las categorías que habían hecho posible un mundo donde no todos pueden tener cuartos propios, ni acceso a

los libros, sobre todo si te toca crecer o vivir allí donde «no existe» casi nada de lo que sale en esos libros, o donde lo que allí existe rara vez se menciona en un libro.

En aquella época, los libros fueron tomando posiciones y las funciones de algunos de los muebles de mi cuarto propio cambiaron, mutando hacia un particular microcosmos. Estando dentro era como estar fuera de la casa, porque *afuera* apuntaban casi todos los libros.



Un día el centro comercial cerró sus puertas y también yo cambié a otras casas con otras habitaciones. Llegaron otros cuartos propios hechos de objetos y libros distintos que no siempre eran de saldo y pocas veces elegidos por otros. Llegaron otras paredes, ciudades, cristales y muebles diversos. Logré cambiar la máquina Olivetti por un modesto pero asombroso ordenador. Y ahí fue cuando los ceros y los unos llegaron para quedarse. Con la conexión a la Red vinieron infinitas historias y todos sus protagonistas con sus particulares colecciones de cosas propias. Tuve entonces que deshacer mis viejos cuartos, «construir y destruir máquinas, identidades, categorías, relaciones, historias del espacio»[16].

Fue a partir de aquella pantalla cuando mi cuarto propio comenzó a simplificarse y a hacerse más portátil. Cada vez necesitaba menos espacio para estanterías, más capacidad en mis discos duros y más velocidad para acceder a todo «lo que existe» en el mundo, porque (condición ontológico-cibernética): «todo lo que existe en el mundo existe en Internet» y si no existe «tú puedes escribirlo».

Finalmente, para la vida en mi cuarto propio necesité también recuperar la infancia a voluntad, lo sigo necesitando para poder enfrentarme a la suma infinita de cosas acumuladas involuntariamente, y hacerlo con la sensación de que ningún aspecto de la vida está entumecido[17], que en el cuarto propio conectado puedo volver a retomar la intensidad de las cosas que en algún momento vital me importaron.

# LO FÍSICO EN LO VIRTUAL (O CUATRO PAREDES)



Nadie puede creer que conectar un ordenador sea exactamente igual que conectar un ordenador en casa. Esto último es distinto. En el trance de la conexión, la habitación física ha ido cambiando. Un buen día observas en la mitad inferior del cuarto un confuso mapa de cables, enchufes y diversos aparatos de pequeño y mediano tamaño que atan aparatos y muebles a la electricidad de las paredes y, más allá, a otras casas y aparatos.

Descubres además que los cuartos propios de tus vecinos convergen con el tuyo en las respectivas wi-fi captadas por tu ordenador y que, cada vez que reinicias tu ordenador, te dan la bienvenida. Ves que, inadvertidas en tu día a día, esas señales de los otros conviven en tu pantalla, recordándote que el mundo conectado al que accedes no se concentra en tu ordenador, sino que se dispersa invisible entre las cosas y tú.

Mírate, masticando la conexión E-a242889 o la WLA-87098 del vecino. No le conoces, salvo por un número o un nombre identificativos y por las ondas compartidas que nos envuelven, como esas crías de polvo que son minúsculas partículas de piel ajena y que te devuelven la sensación de estar envueltos en la misma cosa, en la misma onda de datos y de cuerpos.

Si no fuera por las señales de los otros conectados y sus *wi-fi(s)*, la habitación sería más máquina que cyborg, y la soledad física que a menudo caracteriza nuestra vida conectados, soledad a secas. Porque la conexión es ante todo la señal de que al otro lado hay vida.

En cierto modo, tu habitación conectada funciona como un mutante cyborg donde coexisten máquinas de líneas rectas-calladas, el gato, muebles de uso doméstico y ese espacio que ocupas tú, donde trabajas, descansas, te relacionas, comes y duermes. Un lugar de perímetro concreto pero de límites funcionales cambiantes y difusos. Bordes líquidos que transgreden los marcados límites de aquellas viejas casas (que existen y todavía habitamos) distribuidas para señalar el lugar y la función de cada cual en la vida doméstica, para de-limitar las aspiraciones vitales atendiendo a tu lugar y uso del espacio.



Pasa hoy que los límites de las funciones del cuarto propio ya no son sólo materiales, como prolongación de la pantalla y su versatilidad de ser un mismo escenario para usos diversos. Trabajo y descanso, vidas públicas y vidas privadas fluyen en el cuarto propio conectado con la única frontera que los horarios y la voluntad de cada cual se autoimponga, renegociando actividades y usos con aquellos que compartimos vida y hogar. Pasa que algunas de las paredes que separan una función de otra ya no están hechas de ladrillo sino que lo están de tiempo, del tiempo de cada cual. Tú en tu cuarto propio conectado, viviendo un mundo de ceros y unos, estructurado en un plano de 0 a 24 horas, de 1 a 60 minutos, donde la vida material es, como para Bob Bytes, una ventana más.

# ITINERARIOS VIRTUALES EN EL ESPACIO FÍSICO

## *1. Circular por un espacio*



Circular físicamente por un cuarto propio complica las cosas, especialmente si es pequeño y tardas exactamente 4,3 segundos en cruzarlo. Entonces sólo te quedan los ojos y las ventanas.

En el cuarto propio conectado la ventana por excelencia es la pantalla. Allí, cuando nos conectamos a Internet, el cuarto propio oscila entre la doble dimensión del *espacio* y el *lugar*.

Antropológicamente, nuestro cuarto sería un lugar concreto pues contiene recuerdos y nos permite construir identidad. Pero es también un espacio como potencialidad cuando, conectados, creamos itinerarios y márgenes virtuales. Si el itinerario es anónimo, casual y fruto de la deriva, estaremos en un espacio, si nos identificamos y subjetivamos convirtiéndonos en referencia, transitaremos por un lugar.

Asimismo, si la circulación por determinados espacios físicos permite crear lazos de pertenencia, cabría pensar si la circulación por espacios virtuales también nos permite crear estos vínculos y hacerlos lugares propios (un perfil de una red social sería tal vez el caso más evidente). Claro que no cabría perder de vista que la creación de esos posibles lazos viene dada por la reiteración de ese ir y volver, es decir, por hacernos circular alrededor de un espacio. De hecho, es la circulación la que contribuye a asentar un valor simbólico, un significado colectivo a partir de la repetición de una asociación compartida. Así, caminar o transitar un espacio es una forma de poseer una tierra y

de que la tierra nos contenga como algo suyo. De muchas maneras este sentimiento de posesión y cercanía también existe online, en los lugares emocionalmente cargados con fragmentos de nuestro yo como escaparates de subjetividad.

De otro lado, transitar por los espacios virtuales que no sentimos propios apenas deja huella, no para nuestra socialidad, sólo un rastro de nuestro paso traducido en: *es usted el visitante número 340835 / IP 124.353.124*. En la estadística de perfiles de usuarios, pasamos a formar parte de inventarios, para muchos tan poco descriptivos de lo que somos como nuestra nacionalidad *(punto)fr*, *(punto) es*..., o la de nuestros dominios, equivalentes aquí al logotipo de la huella de nuestro zapato en la tierra que pisamos. Información que refuerza una clasificación que comenzó siendo conjetural (la Red se divide en: punto com, punto org, punto net, punto geopolítico, y minorías...).



Este tipo de movimiento por espacios de tránsito online podría también ser entendido como desplazamiento por no-lugares. Sin embargo, cuando se reitera también puede generar itinerarios. Entonces se carga con un valor añadido, como un ritual que deja huellas visibles. Visibles no sólo para quien tenga acceso al control de los servidores donde se archivan las IP y datos de referencia de nuestro itinerario online, sino para quien «quiera leerlas», es decir, para quien sea capaz de identificar información de interés entre las ingentes masas de datos que producimos (esto que en Estadística denominan *data mining* o *minería de datos*), con posterior aplicación, sociopolítica en su caso y casi siempre comercial.

Claro que es inevitable preguntarse por este potencial uso comercial o político de la información por parte de las empresas gestoras de datos online, en especial: navegadores y buscadores. Y es que esta información es tan valiosa porque es parte de nuestro yo, es por tanto información inscrita con frecuencia inconscientemente, y casi siempre en unas condiciones de intimidad y anonimato propias del cuarto propio conectado. Suele por tanto ser auténtica

e íntima, efecto de nuestra vida online bajo la sensación de que «nadie nos ve». Pasa entonces que los paseos y búsquedas obsesivos online hablan de nuestro deseo, de nuestra preocupación por cambiar de trabajo, por encontrar a un viejo amigo, por compartir nuestro temor ante la enfermedad de alguien que queremos... Pinceladas que por sí solas pueden no tener más valor que morbo, pero que sumadas hablan de nuestras subjetividades.

Una de las claves se encuentra en que proporcionamos esta información bajo la sensación de que quedará entre la máquina y nosotros o que, de ser visible por alguien, ¿qué puede importar descontextualizada? Ciertamente sería un minúsculo dato de una inmensa nube, pero unida a todos y cada uno de los datos registrados puede representar estadísticamente una vida online, o un conjunto de vidas unidas por las categorías que puedan interesar a quien puede leer. Dicha lectura no es cosa simple y constituye un nuevo campo de interés para la sociedad-Red, en tanto muchos de estos datos son o pudieran ser públicos y permiten ser visualizados de muchas maneras (visualización que orientaría la vigencia de nuevas posibles categorías). Pero también es interesante para el diseño de software que idea nuevas formas de visualización de datos, y, sobre todo, para una voraz hermenéutica de información en red cada vez más en auge.



Sobre la cuestión de fondo, es innegable el recelo que suscita que datos privados formen parte de nubes de información que pueden ser utilizadas para fines inciertos y, en todo caso, casi nunca explicitados. En gran medida se trata de información producida en condiciones de intimidad. Aunque cabría valorar que tal vez a algunas personas podría gustarles que sus itinerarios y búsquedas fueran analizadas en profundidad por un experto con buenas intenciones, por alguien que quisiera conocerles o escucharles de veras. Y que un día el buscador que tanto manosean les devolviera un mensaje confidencial, afectivo y personalizado de ese posible ser que parece real y que les escucha, y que lo hace sin intención de venderles nada. En cierta forma, esto no es utopía, y

lo encontramos en diversos espacios online como los foros, donde nuestras dudas y preguntas son resueltas por personas que no conocemos y que nos dedican parte de su tiempo, bajo una implícita, sutil pero a la par poderosísima sensación de reciprocidad que nos «obliga» moralmente con el otro. En esas cadenas de colaboraciones anónimas podemos vislumbrar parte del poder colaborativo de la Red, aquel que amplificado podría inspirar nuevas alternativas a un capitalismo decadente. Si no fuera porque los lazos de estos intercambios son demasiado livianos, incapaces todavía de contrarrestar la desactivación política de las colectividades en Internet.



Entretanto, esta vulnerabilidad deshilachada que dejamos entrever en nuestras derivas e itinerarios íntimos por Internet es, claro está, algo que las empresas tecnológicas apoyadas en el concepto «red de amigos» conocen y propician. De ello se valen para envasar sus productos con una seductora carga de cariño donde la aplicación se disfraza de «alguien a quien le importamos», convirtiéndonos, a menudo, en los productos de consumo unos de otros, es decir, poniéndonos en conversación con los otros, bajo su silenciosa y no desinteresada apropiación y conversión en lugar de encuentro.

### *2. Construir desde un espacio*

Mi padre construía muros para habitaciones que podían ser propias o no. Utilizaba ladrillos y mezcla. Cada habitante de esos espacios construía posteriormente el lugar con sus colores, objetos colgados, muebles, recuerdos y ventanas desde las que ver el mundo. Como resultado los cuartos propios se construyen en el mundo, pero también el mundo para cada cual se construye en el cuarto propio.

El mundo como conjunto de percepciones subjetivas sobre lo que nos rodea, nuestras visiones y reflexiones sobre lo que cada día vamos aprendiendo precisa de un espacio-tiempo donde asentarse, configurando nuestro mapa cognitivo personal (una especie de *mazeway*[18] que se posiciona

para el individuo como la cultura para el grupo), una imagen mental constituida como una compleja representación laberíntica que nos permite estar en el mundo y que precisa sedimentarse en un lugar propio.

En esta línea, la singularidad del cuarto propio conectado viene significada por la intersección constante con las visiones y mapas simbólicos de los otros. De forma que esta abstracción que configura nuestra visión del mundo es parcialmente accesible en el ciberespacio como fragmentos de millones de datos ajenos, allí publicados, trozos de mapas cognitivos individuales que interactúan, se comparten y se afectan.



Entre la multitud de mapas simbólicos personales, también encontramos mapas espaciales y geográficos, literales, es decir, representaciones del mundo en sentido planetario, cada vez más detallados en su versión macroscópica y microscópica. Sería éste un suplemento de nuestro *mazeway* particular que funciona como *locus* representativo de nuestra posición en esos mapas del planeta y en el original al que significan. Mapas constituidos como imágenes por la herramienta que los hace visibles y manejables, y que parecen dar por cumplido lo que tan lúcidamente anunciaba Borges en su famoso poema «Del rigor de la ciencia». En esta brevísima historia se narra cómo el afán de perfección de los cartógrafos les llevó al extremo de que sus mapas se equiparaban en precisión y tamaño a la realidad, de forma que su inutilidad les obligó a relegarlo en los desiertos, como una ruina, como «reliquia de las disciplinas geográficas».

Los mapas que hoy podemos ver en programas de visualización geográfica como Google Earth no compiten en tamaño con la realidad (aunque sin ser contenidos por las mini-pantallas de nuestros ordenadores, podrían hacerlo). Son capaces –y lo serán más– de superar en detalle lo que la realidad nos muestra, de añadir una nueva perspectiva a nuestra percepción de las cosas: verlo todo desde arriba, desde abajo, desde adentro. Su solapamiento

con el mundo no alcanza sólo a considerarlo un elemento más de nuestro mapa cognitivo sino que en gran medida ya permite que nos veamos en ese mapa en tiempo real, es decir que seamos piezas cartográficas de los mismos, «presentadas» y no representadas.

Otra cuestión sería cómo la combinación de la subjetividad del que se mueve por el ciberespacio como paisaje y la objetividad del que lo observa como un mapa, generan formas distintas de habitar y navegar por un espacio. Estas formas también se traducen en nuestra visibilidad de la Red desde el cuarto propio. La búsqueda programada de una máquina y la subjetiva del observador se combinan en la vida online.



Si bien en el cuarto propio el exceso de visión del paisaje y la saturación de datos son temporales y están regulados por el tiempo de conexión, la sensación de poder verlo todo (su potencialidad extrema) es permanente. Independientemente del tamaño de tu cuarto propio, lo accesible desde él es ya inabarcable *aleph*. Así, ocurre a veces como en esos tupidos paisajes naturales densos e impenetrables en matices y texturas, compactos al extremo de vegetación, tan barrocos que llegan al punto de ocultar un horizonte de referencia y nuestro lugar en el mismo; paisajes en los que, sin espacio para mirar, la visión se anula. Deben ser entonces definidos por otros sentidos como el oído o el olfato, convirtiéndose en paisajes sonoros u olfativos, en cada caso, que describen un determinado espacio donde la mirada resulta imposible.

Es ahí cuando a menudo volvemos a nuestro cuarto propio conectado y a nuestra posición de materialidad encarnada, aquella que retoma los olores y sentidos marginados en la Red, como si en la habitación física los redescubriera. De esta manera, el paisaje saturado de imagen parece también desembocar en el universo sinestésico, todavía privilegio de nuestro cuerpo y del cuarto propio, donde el sonido (nuestros sonidos), el tacto (el propio y el de aquellos con los que convivimos), el olor y el sabor actúan como traductores de la impotencia visual, a menudo convertida en ceguera, por exceso.

## CAPÍTULO HABITACIÓN PROPIA FEMINIZADA

> *It is necessary to have five hundred pounds a year and a room of one's own* [...][19].
>
> VIRGINIA WOOLF

UNA HABITACIÓN propia y una cantidad económica suficiente anual eran, decía Virginia Woolf, condiciones necesarias para que las mujeres pudieran dedicarse de manera autónoma a la creación.

Difícil pensar en un cuarto propio conectado sin rememorar la imagen –aún vigente– sugerida en su obra *A Room of One's Own*. Imposible no pensar en aquella habitación propia, que la autora demandaba como requisito necesario para la práctica intelectual y creativa de las mujeres, en un espacio paradójicamente feminizado como el hogar. Y digo paradójicamente porque allí donde las mujeres han habitado y construido sus vidas durante tanto tiempo, sus tiempos han estado tradicionalmente arbitrados en función de las necesidades del resto de habitantes del hogar. Entre otras razones, porque ese otro requisito de autonomía económica rara vez se producía, en tanto sus actividades en el hogar no han sido consideradas trabajo remunerable y su dependencia de los lazos matrimoniales-patriarcales reforzaba ese perverso papel de entregarse a los demás.

La inspiradora propuesta de esta emblemática obra de Woolf hizo que el cuarto propio no tardara en convertirse en objeto de especulación, reivindicación feminista y símbolo de emancipación, y no sólo para las mujeres escritoras a quien entonces Virginia Woolf dirigía su reflexión.

Desde entonces, muchos cambios en las vidas, espacios y aspiraciones de las mujeres han tenido lugar, hasta que hoy advertimos la necesidad de reapropiarnos y actualizar el sentido de esta habitación propia, ahora que es ya una habitación irreversiblemente conectada.

La socialización de Internet ha reconfigurado los espacios propios y las actividades que allí se desarrollaban, de manera que el cuarto propio no limita exclusivamente sus lecturas a la emancipación y profesionalización de las mujeres creadoras. Si bien su vinculación con las historias pasadas y presentes de las mujeres no puede pasar desapercibida, tanto en su configuración como lugar doméstico y tradicionalmente feminizado, como en las lecturas biopolíticas que de los espacios y quienes los habitan se deducen.



La primera cuestión a tener en cuenta en un ejercicio de actualización del cuarto propio es que éste se concibe como un lugar inscrito, pero diferenciado, del lugar-hogar en que se inserta. Como símbolo, en su propuesta liberadora de hace un siglo, la habitación propia operaba como la concreción de un espacio autónomo donde empezar a «ser», mediante el pensamiento, la lectura, la creatividad y la escritura; en un tiempo que, como el espacio que propugnaba, también se quería «propio». Esta precisión fue en su momento medular y revolucionaria (y aún hoy tiene vigencia) porque la exigencia de un «tiempo y espacio propios» para la mujer allí donde supuestamente todo está feminizado visibiliza una terrible ausencia: todos los tiempos y espacios de la casa suelen ser compartidos, instrumentalizados por los otros, donados o usados para los otros habitantes de la casa, para su cuidado, crianza, alimento y afecto, de manera que el tiempo y el espacio propios de las mujeres han sido, paradójicamente, grandes ausentes del hogar.

Pensarán hoy que el escenario biopolítico del hogar se ha transformado de manera importante y en grado distinto en las últimas décadas, sobre todo en la parte del mundo a la que le suelen ir mejor las cosas. También las alianzas y vínculos de quienes habitan los espacios privados, las actividades que allí se realizan y las asignaciones y limitaciones de las personas a los mismos. Ciertamente la lectura que hoy hacemos de los espacios domésticos es

en teoría muy distinta de la que advertimos en nuestra historia pasada y en las historias de otras sociedades, pero no cabe el engaño. Los cambios y su asentamiento son mucho más lentos de lo que imaginamos y los logros sociales increíblemente frágiles frente a las potentes herencias estructurales. De forma que hoy conviven viejos y nuevos modelos de organización espacial y política de nuestros tiempos y lugares propios, donde la implicación personal y crítica resultaría más necesaria que nunca.



Pasa además que acontece una transformación determinante en la esfera privada y doméstica: la Red se instala en casa. Y entre las transformaciones que suscita, trae el trabajo remunerado allí donde el trabajo (doméstico) no ha sido considerado empleo si lo ejercía un miembro de la pareja. Esta situación exige un ejercicio de responsabilidad que determine contratos de equidad sensibles (pero no victimizadores) ante las herencias y hándicaps de los espacios domésticos.

La Red vincula el espacio privado de muchas y diferentes maneras con el mundo exterior y la *esfera pública*, aceptando que ésta sería una expresión también en reflexión no limitada a clásicas tareas de trabajo y acción pública, sino promotora de otras por venir.

En este entramado, la habitación propia conectada como lugar privado exige pensar e imaginar la nueva esfera pública como ya permitieran los cuartos propios para los escritores. El cuarto propio conectado permite intervenir y resignificar dicha categoría en esta confluencia. Porque, insisto, paralelamente a nuestra intimidad, en la habitación conectada concurren oportunidades de acción colectiva y social limitadas antes al «afuera del umbral». Aquí, el pensamiento puede ser ya comunicación, archivo y acción pública; la actividad remunerada sin exigencia de desplazamiento físico, viable y cada vez más incentivada por emprendedores, administraciones públicas y empresas; las relaciones afectivas, implementadas a través de una interfaz. Tal que hoy el cuarto propio conectado

amplifica el poder de pensamiento (concentración) y acción desde una posición localizada.

Ciertamente, el espacio que Woolf reclamaba crucial para el desarrollo intelectual de las mujeres sigue siendo un lugar singular para la reivindicación creativa pero también para reflexión política, ampliada hoy a la comprensión de las nuevas dinámicas económicas e identitarias de (auto)gestión a través de la pantalla conectada a la Red. No cabría así obviar que el cuarto propio conectado funciona como parada de acotación reflexiva y moral sobre nuestra construcción subjetiva y social; tanto la referida a la esfera pública como la relativa a las estrategias de convivencia y trabajo en el hogar conectado. Unas y otras aludirían a posibles formas de emancipación de las personas limitadas por los espacios, los cuerpos y sus respectivas asignaciones sociales. Entre ellas cabría recordar a quienes aún no han logrado «salir» de la vieja esfera doméstica, y por tanto no pueden «volver» a ella libremente, como espacio resemantizado.

# LA HABITACIÓN PROPIA COMO LUGAR (NO) DOMÉSTICO



Por mucho tiempo, la habitación doméstica ha privado a quienes recluía entre sus paredes de la posibilidad de hacer personalmente su propia historia. Darse a los demás habitantes de la casa ha sido algo que ha caracterizado el mundo doméstico (a las mujeres gestoras del mundo doméstico), además del hermetismo de aquello que (privado) acontecía entre sus límites.

El cuarto propio y el cuarto propio conectado sin embargo son territorios vacilantes e híbridos, pura potencia; espacios a los que se llega, necesariamente, habiéndose antes distanciado del mundo doméstico. El cuarto propio conectado es un lugar del que se debe poder salir y al que se puede volver, libremente.

El cuarto propio conectado, siendo un lugar antropológico, en el sentido identificado por Merleau-Ponty[20], contiene en relación con la pantalla una diversidad de lugares y espacios que versatilizan la experiencia de la soledad y su papel dentro de la casa, como bio-dispositivo de nuestra experiencia. Reconfigura así la retórica de nuestros movimientos y relaciones con quienes compartimos nuestra vida.

Frente a la compartimentación rigurosa de espacios (que afectan a «las pequeñas tácticas del hábitat» y con ellas a las «grandes estrategias de la geopolítica»[21]), un cuarto propio conectado es un lugar fluido y presenta la flexibilidad de ser habitado (constituido) de diversas maneras. Frente a una mirada que lo quiera ubicar como celda controlada que se vigila a sí misma, la mirada en el cuarto propio conectado es una mirada que observa-

da también observa, una mirada que debe ser libre para entrar y salir.

Como espacio, el cuarto propio cumple las condiciones sugeridas por Marc Augé[22] para ser considerado como un *lugar*: es identificatorio y permite cargarse de referencias para la identidad; es relacional y favorece la correspondencia social y, por último, tiene historia, contiene recuerdos. Pero el cuarto propio no sólo es contenedor de nuestros recuerdos personales que acumulamos en los cajones, estanterías, discos duros y en el espacio propio –sobrevolando la almohada–, sino que es contenido por determinados recuerdos, aquellos que vinculan su historia como lugar al mundo doméstico, en gran medida feminizado.



El cuarto propio conectado tiene en este sentido una importante connotación subversiva al romper con lo disciplinar como acotación y dominio de espacios, convirtiendo el cuarto propio en lugar versátil y movedizo, en territorio adisciplinar. Y si entendemos que la disciplina siempre ha sido un territorio masculino y que lo femenino ha sido identificado con lo que (indisciplinado) hay que controlar, el cuarto propio conectado como símbolo emancipador no puede sino *reiterar* esa subversión, esa adisciplinariedad que flexibiliza y resignifica los espacios con nuevas formas de poder horizontal, renegociando tiempos y actividades para quienes, indistintamente, salen y entran en la casa conectada para trabajar y para habitarla. Porque la movilidad que supone trabajar y habitar, entrar y salir libremente en la casa conectada rompe (debe políticamente romper) también esa vinculación de la movilidad como ganancia del hombre, y de lo sedentario con lo femenino (justamente por ese deseo de controlarlo y disciplinarlo, como capital simbólico integrado en la casa).

Superar estas asignaciones no es cosa fácil sin instrumentos deconstructivos y potencialmente reconfiguradores de espacios como Internet. Porque, efectivamente, la casa como «hogar» ha sido tradicionalmente feminizada e identificada con las mujeres por las actividades que social,

cultural y económicamente las supeditaban al cuidado de la familia y a la crianza de los hijos; y esto no es banal, si advertimos que las lecturas sobre el mundo doméstico, la vida privada y las historias que en dicho lugar acontecían no han tenido tradicionalmente un valor productivo ni de prestigio, más allá de asentar su papel en la reproducción (de hijos y de sistemas simbólicos) y no en la producción de conocimiento, de esfera pública y de capital emancipador –me refiero tanto al capital inmaterial que alude a las ideas como al capital económico de un «sueldo»–. Los espacios privados lo han sido durante mucho tiempo para enmudecer sobre ellos.



> Porque todas las comidas se han cocinado, los platos y las tazas lavado; los niños enviados a la escuela y arrojados al mundo. Nada queda de todo ello; todo desaparece[23]. (Virginia Woolf)

Como célula diferencial en el espacio privado, la de la habitación propia con la casa es una relación paradójica, rebelándose contra la minusvaloración dada al conjunto. Ésta al menos es la tesis propuesta por Virginia Woolf, al reivindicar que la estructura y distribución de todo espacio vital es ya un condicionante que asigna a determinadas personas, determinadas ocupaciones y, por consiguiente, distintas expectativas y posibilidades de *ser* en la vida. La posibilidad de apropiarse críticamente del espacio privado-familiar para una redistribución de su uso es, claro está, una acción de importante calado político; una acción que reordena el valor y significado dado a estos espacios (privados pero compartidos por varias personas a las que patriarcalmente se ha subordinado la mujer). En este entramado relacional la habitación propia situándose en el mundo doméstico se diferencia en su falta de resignación, comportándose como un lugar para el tiempo reflexivo que requiere toda actividad intelectual-creativa y siempre toda toma de conciencia. El escenario transgresor

se mantiene intacto en su capacidad en el cuarto propio contemporáneo, pero se ve amplificado al devenir potencia subversiva como cuarto propio conectado.

## CAPÍTULO *OFFICE-ROOM*: TELETRABAJO, VALOR Y VISIBILIDAD

Mi yo se retuerce de cosquillas demandando más hits. Pidiendo intercambiar enlaces, susurra, grita a veces: Léeme, tecléame, tócame, penétrame. No me importa ser otra perra mutante[24] que grita: «chúpame el código», pero «enlázame», dame vida[25].

JAN EKATO

FÁCILMENTE el ordenador muta a oficina, pero igualmente se nos convierte en parque de atracciones. Mágicamente el telón sube y baja para: jugar, socializarnos, volver a trabajar, actualizar perfil, socializarnos, trabajar, volver a jugar, actualizar perfil... Aunque no crean que los límites están siempre claros.

La desubicación respaldada por las posibilidades del trabajo inmaterial requiere no aferrarnos a las clásicas distinciones y aprender a gestionar tiempos y no sólo espacios. La pantalla es el centro de operaciones desde la que regularlo, pero no crean que de manera maniqueísta divide la vida online en ocio y trabajo. Nuevas maneras de gestión digital e intercambios de bienes y servicios, pero también de gestión del yo, nos hablan de territorios ambiguos e indefinidos, donde muchos advierten la necesidad política de definir otras categorías visibilizadoras de las transformaciones de la vida online.

En el cuarto propio estas actividades coexisten con aquellas otras que tradicionalmente se han realizado en el hogar. Unas y otras tareas dibujan un panorama de redefinición laboral donde entran en cuestión diferencias entre consumo, servicio y producción económica en la pantalla y en torno a la pantalla. No olvidemos que la contextualización en un cuarto propio conectado sugiere un límite para la coincidencia de trabajos antes diferenciados por su lugar de ejecución. Trabajos hasta hace poco (y aún hoy) llamados empleos cuando se han ejercido fuera del hogar a cambio de una retribución económica, frente al trabajo doméstico no remunerado y situado entre el consumo y la

producción económica. A ellos hemos de sumar las actividades propias del teletrabajo, pero también otras formas de trabajo no remunerado y más sutiles, como las deducidas de la *prosumición*[26] en las nuevas industrias de la socialidad online, aquellas que habitualmente comportan el mantenimiento de nuestros «yoes» digitales.

Cada una de estas tareas son hoy parte de la vida de los conectados. De ellas quisiera resaltar las derivadas del *«do it yourself»* tan características del autodidactismo tecnológico (aprende a usar y crear tus propias herramientas). Entre otras cosas, por sus similitudes con el trabajo doméstico. Para profundizar en esta relación situaré algunas analogías que confío sean ilustrativas.



En primer lugar, habríamos de tener en cuenta que, por mucho tiempo, el trabajo doméstico se situó injustamente en el corazón del consumo. El feminismo enfatizó la falta de neutralidad en la consideración del vínculo entre el consumo y la producción como fruto simultáneo de la actividad económica capitalista. Como resultado se reclamó una visibilización y revalorización de lo hecho entre las paredes de la casa. La variedad de tareas hablaba del trabajo de logística del hogar, gestión de comidas, limpieza y vestido, trabajo afectivo, cuidado de los niños, de los enfermos y de los ancianos, un trabajo diario y sin ningún tipo de contraprestación salarial, salvo la que los mitos y leyendas se han ocupado de reiterar como suficiente: pago con «amor». Todavía hoy el trabajo doméstico es un aspecto muy considerado del consumo, donde sin embargo están presentes la producción de bienes (comidas, tejidos, muebles –formas también del *do it yourself*–) y servicios (limpieza, cuidado de enfermos, niños y personas mayores). Todas estas tareas de producción exigen una planificación necesaria, aunque casi siempre inadvertida de compras, alimentación, organización de ropas y gestiones necesarias para garantizar el «tiempo propio» de quienes viven en una casa. En este sentido, advertimos cierto parecido entre el trabajo doméstico y el trabajo virtual en la obsolescen-

cia de la división conceptual entre producción, consumo y distribución, así como en la necesidad de expresiones que den cabida a relaciones e intercambios cambiantes y en construcción. Tanto en el trabajo doméstico como en el virtual opera la necesidad de una redefinición.

De otro lado, en el paralelismo entre el trabajo doméstico y el trabajo virtual hallamos una afinidad interesante en las distintas versiones del *«do it yourself»* ya sugeridas. Para visualizarla, resultaría sugerente pensar en una forma de vida propia de mi generación de conectados y constructores de cuartos propios; una filosofía que, en un gesto no del todo paródico, podríamos llamar: *Ikea*, y que basaríamos en la voluntad de comprar una imagen de cuarto propio amueblado, de la que se deriva la compra de los fragmentos e instrucciones para construirlo tú mismo. Si relacionamos este trabajo con el montaje y programación de nuestras propias herramientas tecnológicas en Internet a través de espacios autogestionados, las coincidencias no son triviales. Consumimos esos productos pero también participamos en su producción, haciéndolos parcialmente nosotros mismos, sin entrar en una relación de trabajo-capital. De igual manera, también construimos nuestros dispositivos de comunicación y relación como blogs y redes sociales, generando los contenidos que los hacen valiosos. Este debate pondría de relieve que el trabajo adscrito al ámbito del «consumo» tiene cada vez más implicaciones en el ámbito de la «producción» y de su organización. Como contrapartida: el requerimiento de más tiempo propio para la gestión digital y, en ocasiones, la dificultad de un distanciamiento crítico.



Encontraríamos aquí una cuestión advertida por el cuarto propio y que no cabe menospreciar. Me refiero a la confluencia de nuestras actividades en un espacio percibido como optimizador de nuestro tiempo que, sin embargo, nos exige cada vez una mayor y más significativa cantidad de tiempo y energía para producir lo que consumimos. Allí donde conviven nuevos y viejos modelos de gestión y

planificación, la Red ofrece una mejor autogestión pero, simultáneamente, amenaza con su estrategia fatal (su distorsión por «exceso»). De manera que, en la línea de los cajeros automáticos, las operadoras-máquinas que nos obligan a pulsar teclas sin entenderlas, las gasolineras donde nos auto-administramos combustible, los restaurantes de comida rápida o los supermercados sin dependientes, la Red alcanza el súmmum de esa autogestión a través de una cada vez más acaparadora y radical versión del «hágalo usted mismo». Una tendencia cuya cara positiva es indudable y nos hablaría de libertad, democratización, horizontalización y superación de las barreras de los intermediarios, pero cuya contrapartida sugiere una saturación de actividades que fagocitan cada vez más tiempo propio y distancia crítica.



Claro está que hoy disponemos de más y mejor equipamiento tecnológico para gobernar la producción digital mediante la disponibilidad de conocimiento compartido y gratuito, técnicas y herramientas de software libre que nos permiten construir fácilmente, incluso las estructuras digitales y redes en las que nos relacionamos con otros. Pero si las posibilidades digitales de autogestión terminan por ocupar nuestros tiempos de emancipación (algo habitual cuando se busca la coherencia política de «crear nuestras propias herramientas» y estar al día de sus constantes opciones de cambio y mejora), de poco nos valen, pues terminan siendo neutralizadoras y repitiendo modelos de aniquilación de tiempos propios. Quiero decir que cada una precisa de la otra para su coherencia máxima.

Algunas de estas cuestiones ya fueron apuntadas a finales de los noventa en el *Manifiesto Cluetrain*[27], y un par de años más tarde, en 2001, en el llamado *Manifiesto para el desarrollo ágil del software*[28]. Ambos ponían un énfasis especial en cómo las empresas online debían volver a interesarse por las «personas» y sus procesos colaborativos. Ésta fue una apuesta que desde la Web 2.0 hemos visto materializarse en las empresas y colectivos que han apos-

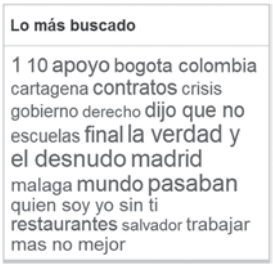
tado por el mercado conversacional y de la que, sin duda, han surgido innovadoras maneras de gestionar el trabajo y las relaciones con los otros. Asimismo, también detectaron la importancia de la (auto)gestión de nuestros tiempos y como respuesta proponían una limitación propia de las horas de trabajo delante del ordenador. Pretendían así compartir la necesidad de controlar las condiciones de trabajo, cuando mecanismos explícitos de control externo (jefes, máquinas para fichar, supervisión física, etc.) no existen.



Hoy resulta necesario que los conocimientos y técnicas para la gestión digital no sean exclusivamente pensados por las empresas, sino muy especialmente por los sistemas educativos públicos. Éstos deberían integrar en sus bases formativas el manejo de las herramientas libres para la construcción del mundo digital, así como estrategias para la gestión del tiempo y el pensamiento distanciado. Sólo así esa consigna que anima a «hacerlo uno mismo» sería por fin igualitaria y potencialmente emancipadora.

# PAGO CON «OJOS»
# (O PRE-CAPITALISMO VISUAL)






¿Qué tomarán de nosotros para
entregarnos sus ojos?[29]

Bob Bytes

«El pago de tu trabajo será *visibilidad* en Internet», rezaba una oferta de trabajo inmaterial, cuya ganancia era igualmente inmaterial, pero en absoluto fútil.

¿Qué paralelismos encontramos entre las formas de intercambio online donde las aportaciones de tiempo materializadas en proyectos online, donación de archivos, información, conocimiento, creación de plataformas colectivas y otras prácticas consideradas como trabajo potencialmente remunerado, se hacen a menudo gratis a cambio de prestigio, visibilidad o incluso amistad? El quid pro quo no deja de existir, si bien la reciprocidad no descansa en formas clásicas de intercambio económico («hago esto por dinero»). Incluso cuando se busca una remuneración, ésta puede ser indirecta y venir dada por una inversión a largo plazo mediada por otros intercambios inmateriales. Otras, sin embargo, son maneras de construir un posicionamiento

en Internet o un grado de reconocimiento y estatus en una comunidad.

Entre todos los agentes que practican estas formas de reciprocidad digital, una nueva categoría se posiciona en los últimos años como élite de la cultura digital: los más *visibles* (tengan nombre auténtico, seudónimo o proclamen insistentemente su anonimato como en las viejas y aún eficaces estrategias artísticas, ahora también de marketing). Se trata de aquellos que mantienen la fidelidad de muchos «ojos» lectores; miles de ojos que visitan periódicamente sus trabajos, opiniones o selecciones del mundo. Su título simbólico, su condecoración virtual de «número uno» en audiencia, es necesaria para ejercer una nueva forma de autoridad, más ligera, vulnerable y efímera que las clásicas, pero sin dejar de ser (pequeña) autoridad. Dicho documento simbólico parece decir: «No se le puede prohibir a nadie intentarlo»; no se le puede prohibir a nadie buscar «qué cosas dar» al mundo en red para recibir «ojos», el bien más preciado de las nuevas economías de la visualidad contemporánea. «Ser visto» como garantía de un mejor lugar para ser en Internet, acaso ya en el mundo.



Ciertamente, la visibilidad también está relacionada con popularidad. Aunque ésta ya rara vez se vincula con prestigio (entendido como reconocimiento por el óptimo desarrollo de una actividad). La popularidad es vendida como valor inmaterial en empresas o servicios derivados del éxito de los motores de búsqueda y orientados al posicionamiento. De forma que aquí la audiencia y no el valor (cualitativo) es lo que importa, es decir la garantía de que lo publicado en Internet es visto, que cumple su cometido último. Posicionarse significa situarse en un lugar donde ser visto; y ser visto como requisito para tener una oportunidad de ofrecer tu yo y tus cosas al mundo.

Es por tanto algo previsible que la popularidad en Internet vaya unida a la cuantificación de la visibilidad. En una época que dice vivir tiempos estadísticos y que se jacta de ello a través de la más eficaz y democratizadora instru-

mentalización social de la Estadística: «esta semana he conseguido 20.000 hits, 56 comentarios, 47 amigos, 2.000 registros en Google...». Una instrumentalización que no predetermina la banalidad posible de nuestros usos, pero no inocente en la repercusión de los valores simbólicos y económicos que su hegemonía cuantificadora propicia.

En este escenario advertimos que nunca los ojos (como hits) habían generado tanta riqueza como en la era del ciberespacio. «Airee sus ideas, opine, archive sus gustos o grábese, busque ojos que le vean y le hagan popular». A esta filosofía contribuye la crisis de la objetividad presupuesta a los comités de expertos y el triunfo de la opinión (veloz) por encima de la investigación y el trabajo pausado. La conversión de todos en especialistas potenciales con información online siempre a la última, siempre a un golpe de ratón, encumbra un nuevo sistema de valor que sustentado en lo «democrático» distorsiona este poder, frivolizándolo a su nivel meramente cuantitativo (sin contexto ni matiz). Lo más valioso simplemente como «lo más visto».



No extraña entonces que las diversas y contemporáneas formas de culto popular sustituyan a los antiguos artistas (minoría idealizada), a los científicos sujetos a la máxima credibilidad objetiva (pero invisibilizados en la esfera mediática), a los periodistas como sujetos a la máxima credibilidad informativa. En su lugar: populares bloggers que crean opinión y famosos hiper-efímeros como estrellas en YouTube –*broadcast yourself*– apoyados en categorías más o menos heterodoxas, pero siempre valorados por su capacidad de audiencia.

La facilidad con que una multitud logra identificarse con ellos (no crean que sólo por asentimiento, no cabría olvidar que el rechazo también proporciona audiencia), demuestra en todo caso que lo compartido es lo único que siempre está a nuestro alcance. Todos pudimos ser los protagonistas de ese vídeo, los autores de esas ideas... Muchos pensamos en algún momento en hacerlo pero no lo hicimos. Tal vez no fuimos capaces pero, en algún

caso, parece como si no hubiéramos querido desechar nuestra oportunidad de popularidad con esa idea (*«my» five minutes!*), como si aún esperásemos encontrar otra ocasión mejor en el futuro, como si en el afán de popularidad hiper-efímera sólo tuviéramos una oportunidad y no quisiéramos malgastarla.

De otro lado, el aumento de opciones en nuestra vida virtual provoca una saturación no sólo de posibilidades de «hacer» sino, sobre todo, de elecciones potenciales, menguando la alternativa de elección reflexiva. Ante la dificultad para saber de todo y la complicación de dedicar tiempo excesivo a cada elección, necesitamos que alguien elija por nosotros. Incapaces de tomar partido por cada cosa, precisamos confiar en el otro. Estas necesidades derivadas de la saturación de opciones, articulan un lugar propicio para la colaboración y para las redes anónimas de ayuda, allí donde «lo más visto» no es ya un autor, una firma, un proyecto, sino una respuesta anónima que ayuda a un desconocido y que anima al lector a repetir la generosidad del gesto; esa fabulosa respuesta que nos hace creer en otras formas de valor de lo que hacemos y lo que damos al otro (aun cuando no lo conocemos). Tal vez ahí se esconda la verdadera revolución de la Red.

*Escena v*: Por defecto mi ventana enmarca la ventana de una vecina. No tiene cortina y alcanzo a ver algunas de sus cosas cotidianas. Los edificios están muy cerca y en ocasiones escucho sus conversaciones telefónicas en la ventana. Sé además que se conecta todas las mañanas, muy temprano. Es una chica joven, pero no excesivamente. Sé que después de conectarse hace varias llamadas (2, 3 o hasta 10) para comprobar que han recibido su currículum vítae. Después pasa horas frente al ordenador esperando mensajes de entrevistas de trabajo, rehaciendo sus currículos, conversando con gente de sus redes sociales y actualizando su perfil. Se concentra como si trabajara, pero desde mi mesa no alcanzo a intuir más que el movimiento del logotipo de su red social. Minimizar y Maximizar.

*Sobre espacios relacionales y de conversación online*

Apenas una primera lectura del uso de espacios conversacionales en red se nos sigue mostrando como la liberación de intermediarios en nuestros vínculos con los otros, como lugares que multiplican nuestras posibilidades de relación y visibilización. Aunque no cabe desestimar que

incluso en la horizontalización de las relaciones online operan estructuras mediadoras como background contextual y condicionante de las mismas.

Sin duda, las redes conversacionales sitúan al sujeto en una posición de contactos sin precedentes, en un contexto que arropa y donde poder compartir lo que ilusiona y lo que preocupa. Compartir.

Pero ¿acaso esta mediación es imparcial, particularmente aquellas constituidas como negocio en el ámbito de mercado de las industrias de la subjetividad y la socialidad online? Bajo una primera impresión, algo resulta llamativo. Y es que podemos reconocer estas redes conversacionales y de socialidad por hacer del espíritu comunitario una marca, por su dominio del lenguaje de la amistad, por su intrusión y apropiación amable de los contactos de las redes y por engordar de manera alarmante sus bases de emails; por su orientación a un sector de edad, y por su recordatorio de que las uses para mantener vivos tus contactos, tus proyectos, tus amigos, tu pasado, tus afectos por venir. Las reconocerán porque de manera tenue, con esa pseudo-inocencia de lo mecánico, terminarán formando parte de sus itinerarios diarios en el cuarto propio conectado.



Parece banal pero es profundo, perfecto en su eficacia atractora. El ejemplo más cotidiano, ya lo imaginan, serían las redes sociales. Posiblemente nunca chateen, ni hablen con una décima parte de esa enorme lista de amigos de sus redes sociales, pero agradeces que hayan pensado en ti. Incluso aquellos que no conoces y que con seguridad tampoco te conocen. En tu cuarto propio te gusta que alguien rompa tu tiempo de trabajo, de estudio o de espera para decirte «me acuerdo de ti» o «me gustaría conocerte». Es «a ti» a quien llega ese mensaje. Y ese «a ti» que es un yo agradece un vínculo cálido o, digámoslo así, «no frío», que interrumpa la rutina de una vida no siempre ilusionante.

En un mundo donde «tener» como seña identitaria de «ser» sigue importando, parecía que el mundo inmaterial

podía ser distinto, que podríamos imaginar formas de constitución de redes no marcadas por la acumulación. Sin embargo, nunca se ha prodigado más que hoy la identificación de «ser» online con «tener»: más amigos, más visitas, más registros, más contactos en tu red social. Poco importa que sea la propia aplicación quien les haya propuesto que te conozcan con un golpe de ratón, a ti te gusta pensar que sí te conocen, que al otro lado le caes bien a esa gente. Y es en ese maquiavélico juego maquillado de buenas intenciones, en esa necesidad de «estar» porque allí ya están mis amigos, cuando sucumbimos a la inclusión mecánica en enjambres de yoes que paren «nuevos usuarios» para el sistema.



Cuando a nuestros cuartos propios conectados llegaron las redes sociales nos fuimos convirtiendo en contactos de otros y de las cadenas de amigos de aquellos otros, como consecuencia, en engranajes de un sistema de producción de contenidos, donde «nosotros» somos el contenido, objeto de intercambio y negociación, fuera de la gestión e intervención pública.

Todo parece utópico, de no ser porque estamos sujetos a una letra pequeña empresarial (y no colectiva o pública) que dicta lo que es conveniente o no para la Red, lo moralmente tachable y lo consentido. Sin duda, mujeres amamantando a sus hijos, o las nalgas de Peter Reed fotografiadas por Mappelthorpe deben ser letales para redes como Facebook que las censura, bajo epígrafes que rezan: «Queremos ofrecer al usuario la mejor experiencia de uso, dentro de un entorno seguro». Claro está que, como respuesta: la Red –y su fascinante poética inversa– termina hipervisibilizando lo que estas empresas (disfrazadas de *sociedad*) esconden o prohíben bajo sus peculiares códigos morales.

Un marco de comprensión de estos cambios en el cuarto propio conectado que hoy sugieren las redes sociales, y de manera más general la Web 2.0, sería el auge neoliberal y controlador que se vale de los conectados como engranajes de las nuevas estrategias económicas. Estrategias

que crean nuevas necesidades de socialidad y que precisan mantener a los conectados motivados y entregados con fe al mundo virtual y a sí mismos en él.

De hecho, tal como ya hemos esbozado, la dedicación a la actualización de nuestros yoes virtuales (y sus respectivos lazos) suscitados en estas redes es una de las actividades propias de los cuartos propios conectados. La autogestión del propio sujeto y sus redes afectivas y laborales se convierte por tanto en una de las tareas características de la Internet del siglo XXI. Y lo es no sólo como tendencia de época, sino porque la utilización masiva de estos dispositivos los posiciona como lugares increíblemente poderosos para la socialidad, y cada vez más como plataformas para la visibilización y competencia del «yo», si bien no pueden comprenderse al margen de su contexto empresarial e interesado.

## INDUSTRIAS PARA UN YO REAL Y UN NOSOTROS LIGERO



Es fácil esperar más de un aparato social mejorado como la Red, una red que por definición te *incluye*, que te trata como productor allí donde antes sólo mirabas. Es vital exigir a la Red como fascinante aparato social su máxima potencia revolucionaria y emancipadora, en tanto puede *incluir* a todos, en tanto debe *incluir* a todos. Eso es político. Por ello cabría, cuando menos, imaginar distintas transformaciones en las formas de inclusión social, en las formas de construir comunidad y, en consecuencia, cambios en nuestra idea del yo.

Curiosamente, lo que en este sentido advertimos no es una deconstrucción crítica respaldada por la mediación de las pantallas y el aplazamiento del cuerpo, sino más bien un revalorización del «yo» real. En cierta forma esto no es casual ni fruto de una deriva azarosa de nuestro tiempo, sino que forma parte de las actuales políticas de las industrias digitales.

Para aproximarnos a esta cuestión, en primer lugar, hemos de situar los cambios en el estatuto del sujeto conectado en un ámbito de mercado, capitalista y propio de la globalización de entre-siglos. Un marco también estetizador y homogeneizador, donde esta igualación de los individuos pasa justamente por generar aspiraciones de *diferenciación*; una diferenciación no profunda, se trataría más bien de algo epidérmico.

En este contexto de época, sería igualmente destacable la evolución de las formas de alianza colectiva solidaria y sin fines de lucro hacia el llamado *tercer sector*[30]. Allí donde la cohesión grupal está apoyada en la solidaridad y

en lazos ligeros y temporales, sin necesidad de compartir vínculos ideológicos, políticos o morales.

Ciertamente estas alianzas colectivas pueden ser consideradas herederas de otras formas de organización y movilización social comunitaria propias de décadas reivindicativas, pero no lo son más que un nieto nativo digital respecto a un abuelo de entreguerras. Las diferencias son cruciales, tal que estas coyunturas grupales no se caracterizan por sus reivindicaciones políticas, tampoco hay *utopía* y los vínculos que unen grupalmente son vínculos débiles y casi siempre desactivados políticamente.



Este reciente escenario de colectividades ligeras tiene en Internet un contexto idóneo para su acción, en tanto la espacialización de los individuos (solos) detrás de sus respectivas pantallas (espacios para singularidades y diseños unipersonales) favorece un agrupamiento efímero y sin compromisos. No es lo único que lo favorece, también el individualismo propio de un contexto capitalista ferozmente competitivo promueve esta dispersión de los «yoes», aquel cuya imagen correspondería a cada uno de nosotros frente a nuestro ordenador en nuestro cuarto propio conectado.

De otro lado, algo resulta contradictorio. Las industrias propias de la Web 2.0 se jactan de ser escenario para la «inteligencia colectiva» y cabe suponer que toda inteligencia que se suponga grupal comparte una estructura integradora que cohesione al sistema. Ésta no sería, sin embargo, la peculiaridad de estas formas de unión contemporánea, cuando menos, no un sentido de lo colaborativo acreditado por vínculos fuertes como los propios de un compromiso ideológico o moral. Hablaríamos más bien de vínculos sustentados en la afición, la amistad, la edad o en proyectos compartidos temporalmente. Lúcidamente, Margarita Padilla[31] apunta hacia espacios online no definidos por la «pertenencia» a un colectivo sino por la «comparecencia» en un espacio compartido; de manera

que no hablaríamos tanto de posibles movimientos sociales, sino de movimientos «de lo social». En este contexto, hablar del «nosotros» poco tiene que ver con los colectivos reivindicativos y políticos de otras décadas.

Pero ¿acaso podría interesar a las industrias digitales desactivar políticamente la colectividad online o reforzar la identidad real de los sujetos conectados? A este respecto, una cuestión clave la situamos en el actual control que las industrias digitales de entretenimiento y consumo tienen de los universos simbólicos. Al yo se le engancha y se le seduce haciéndole partícipe de los espacios que genera con su propia experiencia vital, se le compromete en un espacio que le identifica y reitera simbólicamente, hasta que lo considera propio, ¿cómo no volver a la casa digital, al lugar donde saben tu nombre? Tampoco es baladí la interacción constante de estos espacios, reivindicando suavemente más de «nuestro» yo a cambio de vínculos amables con otras personas, convirtiendo la tendencia de época de utilizar un determinado dispositivo online en una necesidad comunitaria («estar» como sinónimo de «ser» y finalmente: «ser tenido por la Red»).



Pudiera ser entonces que la intersección de la competencia que caracteriza la necesidad de un posicionamiento del «yo» real entre la maraña de «yoes» digitales que quieren ser visibilizados online (como manera de existir en el mundo), y las nuevas formas de comparecencia colectiva digital explicara, al menos parcialmente, esa pulsión a la que nos enfrentamos cotidianamente como sujetos conectados y protegidos en nuestros cuartos propios. Por una parte, enfrentando –con más o menos consciencia– el empeño de repetir los modelos simbólicos del yo y su revalorización real como acicate en la reiteración del mundo real en el virtual; de otra, haciendo y deshaciendo a diferentes «nosotros» como proyecto, más efímeros tal vez pero también menos proclives a fanatismos. De hecho, que las más características comunidades online

no estén cohesionadas con vínculos fuertes podría tener muchas lecturas y matices, pero no tendrían por qué ser negativas. Especialmente, si valoramos que estas formas grupales funcionarían más como afinidad que como identidad, evitando así caer en esencialismos y dogmatismos propios de algunos lazos identitarios fuertes.

## CAPÍTULO PIEL: HABITACIONES PARA LA NO-VULNERABILIDAD

> Hice un esfuerzo convulsivo para levantarme, mas en el mismo momento él me miró por debajo de sus anteojos con gran indulgencia, y de pronto... me achiqué, mis piernas se transformaron en piernecitas, mis manos en manecitas, mi nariz en naricita, mi obra en obrita y mi cuerpo en cuerpecito... mientras que él se agigantaba y permanecía sentado, contemplando y asimilando mis carillas *in saecula saeculorom, amen*... y sentado [...]. ¿Conocéis esa sensación de empequeñecer dentro de alguien?[32]
>
> WITOLD GOMBROWICZ

> No son las catástrofes, los asesinatos, las muertes, las enfermedades las que nos envejecen y nos matan; es la manera como los demás miran y ríen y suben las escalerillas del bus[33].
>
> VIRGINIA WOOLF

> Tú y tus dolores, tú y tus miedos, tú y tus inseguridades... Llévanos a nosotros, bytes, y quédate en casa...[34].
>
> Bob Bytes

Voy a contarlo despacio y en tono bajo porque mi cuerpo está en un cuarto en silencio. Los vecinos duermen, creo. La calle no se pronuncia. No quiero alterar esta paz. Aproximadamente dieciocho metros cúbicos de silencio donde el cuerpo se concentra.

El cuerpo no olvida que arrastra gran vulnerabilidad, que a menudo cae, sangra, enferma, envejece, se deteriora, se ensucia; que en el contacto físico con los otros con frecuencia le duelen las miradas. Y nuestros yoes digitales, ahí están, tan frescos siempre, sin colágeno ni vitaminas, protegidos del dolor físico, de los accidentes, y sobre todo de las miradas ajenas *«face to face»*, de sus sonrisas, cuando suben al autobús. Ante la fragilidad de un yo expuesto a la versatilidad de las exigencias sociales, no parece trivial poder «ser en el mundo» sin exponerte excesivamente al cara a cara físico.

Pero no son sólo estas guerras subjetivas, provocadas por el agotamiento de la socialidad física, por las heridas cotidianas del ser visto e identificado; también las amenazas colectivas: pandémicas, medioambientales, bélicas y financieras, están constantemente presentes en nuestras vidas, no sólo por su posibilidad de acontecer cada vez en mayor grado (llevando al límite al planeta, al ser humano

y a la economía), sino especialmente porque no dejamos de visualizarlas en las pantallas. Y esto pasa sin que nos terminemos de acostumbrar a la tragedia como única noticia, y sin tiempo suficiente para, entre imagen e imagen, tomar conciencia de sus efectos, de nuestra implicación y posibilidad de actuación.

Como respuesta, protegido y conectado, al sujeto pareciera no desagradarle estar en el cuarto propio. Claro que en el cuarto propio las amenazas físicas ciernen igualmente, pero no hay que desestimar ese imbatible efecto placebo, similar, si quieren, a una sábana que en el sueño nocturno neutraliza la sensación de un aliento cercano, de una presencia sutil pero intrusa sobre el cuello, de la que nos salva arropando al sueño. Como sábana, el cuarto propio conectado no salva, ni cura, pero proporciona la sensación de que «no hay lugar mejor que nuestra casa».



El contexto del cuarto propio conectado favorece la evasión, el orden, la distancia. El cuarto propio conectado nos protege sin aislarnos. Entretanto, nuestros avatares están posicionados como agentes más valientes que nosotros, intermediarios, protagonistas de la vida que queremos vivir o con la que los otros nos viven.

No parece casualidad que el triunfo de las bitácoras en Internet coincida con el auge de los cuartos propios conectados, dando así visibilidad a ese espacio-posición desde donde el sujeto se siente protegido del mundo y concentrado. De hecho, la bitácora se sustenta en un discurso en primera persona habitualmente desde un lugar privado e íntimo, allí donde podemos posicionar al yo como agente de la selección de fragmentos de vida que exponemos a los otros. Descreídos de las viejas estructuras de información y poder, cuestionados los canales informativos, las sofisticadas industrias de intermediarios, las múltiples pantallas que se interponen entre la realidad y quien quiere acceder a ella.

Pareciera que sólo nos quedara ya como verdad la visión propia de los otros conectados, las nuestras, verda-

deras redes de resistencia descentralizada. No sería accesorio afirmar que los blogs son una de las caras visibles del cuarto propio conectado. Allí donde el ego está cobijado pero a la par está «expuesto», como tentando su suerte pública para comprobar «hasta dónde puedo llegar sin morir (sin sufrir)».

Nadie les obliga a visitarlo, nadie les engaña diciendo que lo que allí van a encontrar es otra cosa que visión personal, selección, firma, actitud, escrutinio de la experiencia vivida. Cansados de imposturas, el yo firmante responde con voz propia (incluso cuando el yo que habla lo hace bajo un nombre ficticio).



El blog sería además hábitat preferente de lo fragmentario, del discurso-Red. Nada de grandes tratados; el aforismo triunfa; las visiones breves y desnudas que buscan llegar al otro en lo que nos une, compartir unos ojos detenidos en una cita o una imagen; «Mira, éstos son fragmentos de mi mundo, frescos, recién cogidos, en crudo, instantes de mi vida. Vuelve mañana y te daré más»; la continuidad importa.

Pero el blog, paradigma de lo individual en la Red, precisa al otro, al que lee, para culminarse. Tiene, bajo este prisma, algo dividual en el sentido en que Levinás[35] se refiere a una subjetividad que precisa del otro para realizarse. De manera que no es ya la antelación del otro, sino el encuentro con el otro, el que instala simultáneamente una responsabilidad del otro en uno mismo, una construcción en el otro.

Es, en esa necesidad del otro, donde lo privado se hace público, como la esfera del cuarto propio «conectado». Allí es donde nuestra fragilidad es puesta sobre la mesa y es compartida. Acontece así la búsqueda de nuestra propia comprensión mediante la escritura pública, como si dejásemos nuestro diario intencionadamente en una mesa ubicada en un lugar transitado, expuesto a la curiosidad morbosa de los otros. La victoria de lo antes sutilmente sugerido («escribo para mí sabiendo que, algún día, 'tú'

me leerás») ahora obscenamente expuesto, como si faltara tiempo, como si la amenaza de final inminente, de offline, nos venciera de antemano y nos dejáramos de preámbulos. «Aquí te dejo mi diario, mi opinión, mi juicio de las cosas, mi selección del mundo, mis imágenes, mi red. Evité candados y escondites que conocieras porque quiero facilitarte las cosas. Mañana volveré (si acaso hubiera mañana) y te contaré más. Dime algo para saber que me has leído. No por nada, sólo por sentir que existo y que en algo tiene sentido que (te) escriba».



Y tiene sentido, la escritura personal en la Red tiene sentido. Lo personal en tanto auténtico necesita dejarse ser. Tanto tiempo reprimido por el poder y sus formatos castradores. Aquello que en algo nos identifica, lo que nos divierte, lo que nos gustaría haber dicho o pensado nosotros, lo que nos sirve para vivir y entender nuestro mundo. Interesa lo que contagia y no se aísla del mundo y sus bacterias, el yo en el cual nos vemos.

Claro que a veces los «yoes», protagonistas de la blogosfera –multitud de voces– parecen ser subsumidos por una estrategia fatal: «todo el mundo escribe». Y como si de un organismo se tratara, la blogosfera evoluciona, obligada a superarse a sí misma, exigiéndose más y más novedad, más chispa, un sentido, fidelidad, y reclamando que entre «todo el mundo escribe» alguien todavía lea.

El límite de la dedicación va siendo progresivamente superado por otras tendencias online. Muchos bloggers abandonan entonces sus diarios, cansados de la velocidad de una inercia de ruido y prisa; otros cambian de máscara para descansar de las reclamaciones de la comunidad generada en torno suyo; y los más viven equilibrados en su pequeño foro público donde se encuentran como en casa, donde todos los que les visitan online saben su nombre, donde, mimetizado con su criatura, su nombre es el nombre de su lugar, de su cuarto propio conectado que asoma (protegida y expuesta) su cabeza-blog.

(((Anoche tuve uno de esos sueños en los que se consigue salir del cuerpo y mirarlo desde arriba. No pasó nada o si pasó no lo entendí, así que bajé))).

En las sociedades modernas occidentales el cuerpo es considerado la fuente exclusiva donde radican los individuos. Si el cuerpo no está el individuo queda cuestionado, potencialmente falseado.

En el cuarto propio el cuerpo está recogido pero en la pantalla el cuerpo aparece representado, multiplicado o fragmentado. Cuerpos y partes del cuerpo de diferentes tipos, tamaños y posiciones, fragmentos que recuerdan la disección y modificación corporal posible en el territorio de lo facticio, allí donde todos podemos cortar y pegar imágenes del cuerpo sin matar al cuerpo.

Sin embargo, la más extrema digitalización y facticidad de su representación no se produce en un momento de crisis de su imagen real. Hoy lo corporal parece revalorizarse como símbolo de una época de fuerte *estetización* donde prima la apariencia y la satisfacción urgente de las demandas del cuerpo. Como si el cuerpo temeroso de su plena digitalización se entregara al mundo para reivindicarse antes de ser neutralizado y reducido a su imagen, lo inmaterial, el no-cuerpo.

Una primera impresión puede hacernos pensar que el auge del «culto al cuerpo» es la respuesta relajada a décadas de *tensión teórica*[36] sobre el mismo, y que la digitalización podría, por tanto, ser la respuesta como alternancia encadenada a ese apogeo. Pero lo singular de esta era de digitalización del cuerpo no es el triunfo de la representa-

ción (en sus distintas retóricas y formas simbólicas) y el declive del cuerpo material al tiempo que las identidades se escinden de él en las pantallas, sino la convivencia de diversas posiciones materialistas y simbólicas sobre el cuerpo. De un lado, la desmaterialización generada por la interfaz como mediadora del cuerpo físico (tranquilo y aplazado en su cuarto propio conectado) y, en consecuencia, la proliferación de agentes mediadores del sujeto, representaciones de diversa índole, a menudo: las propias «imágenes» del cuerpo. De otro lado, la saturación de su imagen corporal y la demanda de su intervención, su culto. Como lugar común, la manipulación de cuerpo y de la imagen del cuerpo. Biotecnología y diseño como ingenierías contemporáneas de la rearticulación orgánica y visual de cuerpo e imagen fragmentables y manipulables.



Cierto que el cuerpo no es sólo materia (objeto), es organismo «vivo y actuante» que precisa de lo social. Pero como materia y organismo vivo el cuerpo es individuo, que evidencia su integración de partes y capacidades. A priori, las lecturas del cuerpo como objeto potencialmente fragmentable guardarían relación con las ideas de salud y enfermedad del cuerpo. Pensemos que cuando el cuerpo posee salud presenta una imagen de «totalidad orgánica», un modelo para el cuerpo, unidad, individuo. Sin embargo, cuando el cuerpo está enfermo, su imagen (su modelo) es de «inarmonía social, de conflicto y desintegración»[37]. En este sentido, sería ridículo pensar que la digitalización y la mediación que ocasiona Internet exponen al cuerpo a un estado de conflicto y desintegración, en tanto no excluyen su presencia (si cabe incluso más activa en su representación y visualización extremas). ¿Acaso no resultan coincidentes hoy las posibilidades en el mundo de lo simbólico y en el material de manipular nuestras imágenes propias? ¿Dónde situamos entonces la idea de fragmentación y conflicto, la coincidencia de modificación con la advertencia de un problema del cuerpo?

Claramente existe un inconformismo cuando alguien manipula su imagen o su cuerpo. Quiero decir, que no es

sólo la evidencia de «poder» manipular lo que nos lleva a manipular. Es obvio que los inconformismos provienen en ambos casos de los imaginarios sociales, sus potentes cánones identitarios; y es aquí donde el conflicto reverbera, en la identificación de imágenes-cuerpos inconformes, objetos de experimentación estética y biotecnológica.

Esta inconformidad que en los últimos años nos hizo enfatizar la idea de post-cuerpo, anunciado tanto por la biotecnología como por la cibernética, no es ajena a la vigencia de su reivindicación política, la proveniente de quienes sufren exclusión o marginación por la hegemonía de estos imaginarios, quienes vieron en las ingenierías del cambio corporal (material y simbólico) posibilidades de rearticulación pero, sobre todo y por fin, de resignificación social. La idea sería que en tanto todos podemos modificar los cuerpos y sus imágenes, los cánones supuestamente perderían su hegemonía, serían por fin subvertidos.



Esto, ya lo saben, no ha pasado. Es más, en lugar de producirse una diversificación de cuerpos e imágenes de cuerpos, híbridos y plurales, la homogeneización estética y su utilización por parte de las industrias de la visualidad es cada vez, si cabe, terriblemente más «natural».

Ocurre, como respuesta en un contexto hegemónicamente visual, que también la inconformidad con los cuerpos propios es cada vez más habitual, cuerpos que en sus cuartos conectados borran sus imperfecciones con Photoshop y se estilizan en sus imágenes, antes de dejarse ver online, mientras sueñan con ponerse tal o cual nariz, tal o cual barriga. Y esto les pasa, mientras en sus itinerarios físicos y virtuales son flanqueados día a día por mil imágenes de individuos distintos que parecen la misma persona. Mil imágenes de cuerpos-referencia que gotean como background, en apariencia inofensivo pero terriblemente implacables; reiterando que la imagen del cuerpo significa y que tu cuerpo puede significar «lo mejor» copiando esos mismos abdominales o, por el contrario, dejarse agrandar-engordar en tu sedentario cuarto propio conectado.

Sin sorpresa, casi como una confirmación, descubrimos un día que el *cuerpo perfecto* se ha *representado* mientras que el *cuerpo imperfecto* ha necesitado su *presentación*, su exhibición directa[38]. No sin ironía: *pintura vs. circo*.

Bajo este prisma cultural, el *ideal* ha pasado al ámbito de la representación, mientras que lo anómalo, a veces identificado con lo enfermo o lo imperfecto culturalmente (justamente aquello que en cierto grado también configura lo caduco y «real») ha precisado «verse» in situ, tocarse, mostrarse como garantía de existencia, en ocasiones, espectacularizarse en su grado abyecto como ejercicio extremo de exhibición.

Ésta sería una de las claves de la construcción simbólica de los modelos y cánones que, por definición, representan un ideal (*perfección*) de referencia para un grupo social. Estos cánones particularmente marcados en los imaginarios visuales de Occidente, pueden cuestionarse desde innumerables prismas críticos, pero sin embargo siguen estando hoy en día muy presentes en la publicidad y en los medios y me atrevería a precisar que especialmente fortalecidos en la imagen fija. Frente a la televisión que permite «presentar» la realidad y presentar, por tanto, el cuerpo, exhibirlo directamente, tal cual existe y hace. No es extraño que las emisiones en directo suelan ser dramáticas o cómicas.

El territorio Red pareciera en cambio sugerir nuevos interrogantes, zonas liminares que nos hacen cuestionar si acaso el hecho de que todos podamos construir y distribuir imágenes online no cambia en algo esta (re)presentación

de los cuerpos. A priori advertimos que algo pasa cuando las habitaciones propias se convierten en centros de producción y difusión amateur de imágenes, en los nuevos laboratorios de creación.

Veamos, por ejemplo, que en la construcción propia de imágenes fijas mediante fotografía digital siguen operando con fuerza estos modelos de perfección, y que las imágenes «buscan parecérseles». Es decir, buscan el ideal «representado», el valor al que alude como símbolo (nuestros álbumes fotográficos online serían en este sentido no sólo una auto-representación sino la representación de las ideas o valores a los que apuntan esas imágenes, especialmente las imágenes posadas).



Sin embargo, en la producción amateur de vídeos, el cuerpo es habitualmente «presentado». De forma que en plataformas de vídeo como YouTube triunfa lo real, como tal lo imperfecto (no-canon) y lo *freak,* en gran medida, además, contextualizado en un cuarto propio conectado. Pero también aquello que se presenta a sí mismo como tal y se jacta de poseer el valor de lo real, o el nuevo interés de lo amateur.

El cuarto propio aquí opera como laboratorio-quirófano de producción de imágenes del cuerpo, tanto en imagen fija como grabaciones en vídeo. La maleabilidad digital, pero también la disponibilidad de herramientas de edición y emisión de imágenes, permiten estos juegos de presentación y representación del cuerpo. En este escenario, los enfoques de lo registrado surgen del juego de visión entre los ojos del cuerpo, las cámaras portátiles y las webcams. Estas últimas marcarían un hito espacial en el cuarto propio, conformando limbos de visión donde el cuerpo se presenta y se representa al mismo tiempo. Una escena ilustrativa de esta zona liminar podría ser aquella donde nuestra cabeza y tronco están estratégicamente vestidos, maquillados frente a la webcam –representados–; ocultando bajo la mesa y el ángulo ciego de visión de la cámara, un cuerpo semidesnudo y descuidado que descansa tan felizmente

fofo, con un comodísimo-ridículo pijama infantil o una antiquísima bata de guatiné que nos sitúa en la privacidad mullida, donde no estamos dispuestos a sucumbir a las presiones de la representación para el otro.

La visibilización representada va unida a una premeditación en el fragmento de lo visto. Por el contrario, se esconde con más empeño aquello cuya visibilización incomoda o duele y en ese registro hay lugar tanto para lo más valorado como para lo más grotesco. Aquello cuya visibilización relajada se concibe habitualmente en clave de humor o de confidencia.



En este juego de ocultación y visibilización que apunta a los sistemas de valor con los que conformamos nuestros imaginarios visuales hay, claro está, un aprendizaje implícito hacia un canon (que como tal relaciona: imagen con significado y valor), y que la Red, de momento, no ha sido capaz de poner plenamente en cuestión. De dicho aprendizaje se deduce con frecuencia la sobredimensión dada a la identificación con un modelo y, como consecuencia, la insatisfacción que deriva no sólo en su ocultación y reclusión en los ángulos muertos de la cámara, sino en la perpetuación de una frivolísima dictadura estética.

Como consecuencia, en el cuarto propio los límites de nuestra presentación y representación online son fruto también de la vulnerabilidad. El ciberespacio actúa como trinchera de la fragilidad relacional ante las imposibilidades del cuerpo.

Si estamos constituidos por los campos de la vulnerabilidad física y del deseo, el hecho de no poder ser públicamente como deseamos y sentimos incentiva a la introversión de vivir al lado de nosotros mismos, en nuestras representaciones sociales y ahora digitales. De ello se deriva una importante lectura política que nos vuelve a remitir a la ciber utopía de los noventa: cuando imaginamos que en la Red podríamos deconstruir lo abyecto y la diferencia, porque seríamos capaces por fin de deconstruir los

cánones como modelos hegemónicos de representación. La historia ya la conocen, esto no ha pasado todavía ni es cosa fácil, pero el escenario sigue hablando de viabilidad.

No olvidemos que en la Red los espacios de presentación y representación del cuerpo «convergen» cada vez más y que los dispositivos online permiten más solapamientos entre lo real y lo virtual. De manera que la complejidad de este desmontaje vendría dada porque la presentación y la representación no están garantizadas allí donde habitamos mediados por una pantalla, y allí donde todos producimos imágenes. El increíble poder colectivo de la Red y de esta convergencia apuntaría a que derruir determinados cánones, o subvertirlos al menos, es cada vez más posible.

> Mientras más extrañeza te causen los actos de tu prójimo, más cuidado debes poner en abstenerte de asomar los ojos por una rendija para sorprenderlo en su intimidad.
>
> Richard Enfield, *Dr. Jekill y Mr. Hyde*

> A veces se dejan ver a través de la ventana virtual, donde puedan parecer mentira, siendo como son verdad[39].
>
> Jan Ekato

Cada cuarto propio comporta la posibilidad de contener un ojo que mira o su equivalente óptico artificial. La mirada viene dada por el pensamiento de que puede haber alguien al otro lado que observa. Cada edificio repleto de ventanas esconde en cada una de ellas, apagadas, la contingencia de camuflar un ojo voyeur, la eventualidad de ser una ventana indiscreta.

Resulta inquietante, atemoriza ese lado que no llegamos a ver sino como potencial mirada tras una cortina o tras una fisura entre la puerta y la pared. En ese transcurso de descubrimiento de la mirada se produce un proceso de subjetivación: no vemos el objeto sino la mirada misma, aquello que en el gesto se convierte en entidad mítica.

Este proceso, deducido también de las miradas que advertimos en el ciberespacio, no es un proceso inocuo y en él se conjuga desconocimiento y temor. Así como muchos cartógrafos en el pasado respondían al recelo que

provocan los espacios desconocidos cerrando el trazo de la tierra conocida (*non plus ultra*), reforzando la idea de un «mundo acabado», en Internet nos enfrentamos a lo desconocido definiendo (y renovando) sus límites temporales (online-offline).

No es arbitraria esta comparación cartográfica en la que observamos, de un lado, una similitud en la orientación espacial mediada por la escritura y la representación gráfica; de otro, el desconocimiento de lo que hay más allá, pero la intuición de que algo hay, la presuposición de miradas y, con ellas, de otros seres parecidos a nosotros que habitan otros cuartos propios.



Lo que presuponemos en el cuarto de al lado siempre es menos inquietante que la realidad y tiene que ver con la conjetura de que el de al lado es como nosotros. A no ser que el entorno nos sea ajeno y opere el temor a lo desconocido (un vecino psicópata, una habitación que no se alquila, un anciano, o mejor, una niña desaparecida…).

Pero el cuarto de al lado también tiene que ver con el deseo. De hecho, este espacio suele adquirir presencia en la oscuridad de la noche, cuando, carentes de visión del afuera, el cuarto se pronuncia y habla. Cuando reina el silencio, la vida al otro lado deja pistas de que existe y el sonido es más nítido. Los ruidos del cuarto de al lado evocan, en su enunciación, la presencia de alguien/algo que habita ese lugar. El cuarto no es visible pero sí audible, sabemos de su existencia a través de lo que escuchamos. Los sonidos a veces se limitan a golpes, pasos, estornudos, esa aspiradora, una televisión encendida… Y, sin duda, el sonido más interesante: el sonido ambiguo, aquel que a menudo evoca y deviene susurro placentero y gemido sexual. Se trataría, si quieren, de una especie de *Gestalt* auditiva, cargada de matices e intensidades que todos podríamos fácilmente identificar.

Esos sonidos y silencios del cuarto de al lado son en el fondo la imagen especular del nuestro, de espacios íntimos que se piensan aislados pero que, porosos, se filtran de manera fragmentada a los otros. Como encadenamiento,

los cuartos de al lado son para los que allí habitan cuartos propios, y el nuestro su particular cuarto de al lado.

Descubrir esta secuencia de hábitats humanos nos sitúa en el mundo como multitud de personas conectadas pero también separadas, distantes respecto a quienes tenemos tan cerca. Reconociendo en el sonido del cuarto de al lado el aislamiento de la vida contemporánea, la abstracción reflejada de nuestro cuarto propio. Tal vez coincidimos con el vecino en alguna red social, tal vez le llamamos amigo, pero, aun cerca, no le conocemos personalmente sino por su sonido nocturno.



También la presencia auditiva del vecino es, paralelamente, el sonido reivindicativo del cuerpo, como eje vertebrador del cuarto propio conectado. Descubrir el «al lado» genera una curiosa solidaridad con el vecino desconocido, al comprobar que los rituales del cuerpo y de las conexiones en los cuartos se repiten. Cada día vemos su conexión protegida en nuestra pantalla. A veces alcanzamos a ver su nuca o un brazo asomado a la ventana, desde un ángulo donde seguro que él atisba algo nuestro.

Pero ¿por qué necesitaría el cuerpo reivindicarse en el cuarto de al lado? Una respuesta vendría dada porque también se trata de un cuarto propio «conectado» a Internet y, como tal, el cuerpo desplaza y concentra su actividad en la máquina. Cuando, conectados, el cuerpo se inmoviliza, la conciencia del mismo reclama su movimiento, pellizcarlo, estirarlo, palparlo para recuperar sensaciones olvidadas en: ese pie, ese brazo, esa zona del cuello, esa rodilla…

Y como extremo de este re-descubrimiento por contraste, el cuerpo clama ser cuerpo, ser llevado a sus límites. Es, si quieren, una potencial respuesta homeostática ante la desmaterialización de la vida online, una respuesta que nos vuelve a poner en conversación con el sexo como grado de experiencia más evidente de la hegemonía del cuerpo en el espacio físico.

Pero, curiosamente, tampoco aquí podemos desprendernos de lo que supone vivir en un cuarto conectado. Las

prótesis visuales online y los dispositivos de grabación propician un escenario donde poder amplificar la visibilidad y el anonimato en la práctica sexual. «Ver más» es parte integradora del deseo. Claro que el cuarto propio no es ajeno a la incondicional disponibilidad de pornografía online. Detrás de ella, como uno de los más rentables negocios de Internet, están miles de cuartos propios conectados.



Indudablemente, en estas grabaciones también podemos vislumbrar una venganza de los cuerpos, un intento de subvertir la descorporeización característica del ciberespacio inundando, ocupando, penetrando el territorio virtual que amenaza(ba) con mermarlos.

Y es aquí, en la grabación de la práctica sexual de nuestros cuerpos en el cuarto propio, donde vuelve a entrar en escena el cuarto de al lado. Ya les sugería la connotación sexual de la habitación contigua, el morbo de imaginar el sexo real de nuestros vecinos y para ellos el nuestro propio. Esta imaginación es hoy afectada por la posibilidad de trascender la mirada. Mirar al otro y producir imágenes, para ser vistas por el otro, encumbra lo amateur como la experiencia auténticamente característica de las políticas de la mirada en el cuarto propio conectado. Son los propios usuarios de la Red (los vecinos de al lado y nosotros para ellos) quienes la abastecen de imágenes de realidad, camufladas o moralmente esquivadas en el mundo offline. Allí donde opera este deseo, la representación propia de la industria y la idealización de los cuerpos perfectos cae desbancada por la alternativa de mirar lo que pasa al otro lado del tabique, el cuerpo y el sexo también «presentados» en los vecinos de al lado.

(P)or la noche X lo invita a compartir su cama. B en el fondo no tiene ganas de acostarse con X, pero acepta. Por la mañana, al despertar, B está enamorado otra vez. ¿Pero está enamorado de X o está enamorado de la idea de estar enamorado?

[...]

El tiempo —el tiempo que separaba a B de X y que B no lograba comprender— pasa por la línea telefónica, se comprime, se estira, deja ver una parte de su naturaleza. B, sin darse cuenta, se ha puesto a llorar. Sabe que X sabe que es él quien llama. Después, silenciosamente, cuelga[40].

ROBERTO BOLAÑO

Chuparte y lamerte mientras te amo sin poder chuparte ni lamerte mientras te amo[41].

JAN EKATO

En la soledad de muchos cuartos propios el objeto amado está ausente y la no-presencia libera su energía erótica. Aquel a quien se ama se hace excesivamente presente, desbordante, todo apariencia. Sin embargo, aunque el deseo de lo ausente (el cuerpo) sea un acicate para

el contacto físico posterior, algunas relaciones amorosas online funcionan mejor como un amor de lejos, una versión contemporánea del antiguo *«amor de lonh»*. Pero en este caso ni siquiera necesitan un futuro común de cuerpos compartidos, tampoco el tacto real del otro al que paradójicamente tanto desean. Basta con el propio y la escritura respondida para aplazar «lo que puede ser», para no ceder a la duda de si acaso ambos son creados por la misma persona o sólo un espejismo, fruto de una necesidad de amar.



Allí donde esperamos amar, amor, una señal de que alguien al otro lado sintoniza y corresponde a nuestras señales; en la soledad, como pivote de nuestras relaciones afectivas online, allí, nuestro cuarto propio como reino de la intimidad. Justo donde la escritura amorosa se ha desarrollado tradicionalmente, de manera que lo que resulta inefable cara a cara puede devenir escritura en el cuarto propio; aquello que quiere suplir el pudor del habla para comunicar una declaración íntima, lo que nos cuesta decir en persona porque su

respuesta puede causar dolor o porque simplemente sonroja.

La escritura amorosa en Internet encuentra un hábitat utópico, instantáneo, aplazando los cuerpos, exigiendo a la palabra su máxima capacidad de representación, la sustitución de todo lo que se requiere del otro por la expectativa de su narración, amplificando el deseo por la ausencia del cuerpo. También porque en su aplazamiento no se advierten secuelas para el sujeto.



*TE AMARÉ (así lo siento) TODA LA VIDA*
*PERO TAL VEZ MAÑANA NO LO RECUERDE*[42]

Es el amor online y sus distintas formas e intensidades afectivas un peculiar estímulo de la conducta relacional en el ciberespacio; la posibilidad de amar y la de ser correspondidos espolea muchos de los vínculos interpersonales en Internet. De forma que la adicción que provoca el cortejo online reside en verse reducidos a la seducción (la apariencia pura), en el texto como sexo y en la densificación de la relación a través de la palabra. Si no se escribe, nada ha existido.

Crea el amor frente a la pantalla la ansiedad de escribir y esperar en el cuarto propio; la espera del amor como razón de estar conectado. Incluso cuando nada llega, la espera es para los que quieren amar(se) el símbolo de lo posible, de lo que puede venir –aún sin significante–, de la no claudicación a lo real. Tal es así que quienes aman online constantemente esperan, lo que les mantiene vivos realmente es la posibilidad de recibir una réplica en cualquier momento, que pueda ser recíproco.

TE ESPERO
*QUISE DECIR: TE AMO*[43]

## CAPÍTULO DE LUZ BAJA
## O BUSCÁNDONOS A NOSOTROS MISMOS

Hay habitaciones más hermosas que las heridas
hay habitaciones que os parecerán banales
hay habitaciones de súplicas
habitaciones de luz baja [...][44].

LOUIS ARAGON

# (ALGUNOS) LÍMITES DEL *YO* EN EL CUARTO PROPIO ONLINE



a) el diseño de esta pantalla condiciona el acceso unipersonal a la Red. Un individuo *solo* frente a un ordenador.

> (I)ncluso admitiendo que [...] escuchen varios miles, siempre serán varios miles de individuos [...] (de) personas solas[45].

Siempre creí que en esta cita Benjamin anunciaba Internet. Sin embargo su escritura tuvo lugar algunas décadas antes de que Internet apareciera en nuestras vidas, y aludía entonces a los miles de oyentes solos que conforman una audiencia radiofónica. No obstante, nunca una afirmación sobre la recepción mediada fue tan apropiada para la interfaz unipersonal del ordenador como ésta: miles, millones de personas unidas sin saberlo en lo que leen, ven o escuchan; pero miles, millones de personas solas frente a su pantalla.

> (L)a verdadera experiencia adictiva siempre es solitaria[46]. (Susan Sontag, sobre Walter Benjamin)

b) estar *al lado de uno mismo*. Las representaciones en Internet surgen de diversas formas de desdoblamiento mediadas por la interfaz. En la pantalla nos presentamos al otro por medio de un intermediario, habitualmente texto o imagen. Al condicionante de la soledad ante la pantalla hemos de añadir el contextual de «hablar para el otro», de «mostrarnos y ser para el otro». Cuando las representaciones se construyen en Internet, lo hacen para alguien al otro

lado. Pero la representación del yo no está restringida a la auto-representación. Ése es sólo el comienzo, o uno de los comienzos. Como parte del proceso, es el otro el que termina cada proceso subjetivo y el conjunto-Red el que registra y hace públicas muchas de estas representaciones.

c) es a través del *género* que comienza nuestra presentación al otro. En Internet nos identificamos y al hacerlo una de las primeras identidades que entra en juego sigue siendo la dada por la diferencia sexual. «¿Qué eres?» Orientará tu deriva virtual con los otros. Especialmente en las relaciones conversacionales, donde conocer, creer y construir el género de la persona con la que hablamos (y en ese gesto construir el nuestro) parece urgente para situar el lenguaje y situarnos en él, particularmente desde una lengua como el castellano, que reitera constantemente la posición de género desde la que se pronuncia. Habitualmente el género viene ya precedido por un nombre o un email, otras aparece (confesado) después de una negociación y juego discursivo previo, aunque ya en el discurso puede vislumbrarse y también fingirse. En todo caso, la identificación subjetiva de la *diferencia sexual*[47] no aparece solamente (como prioridad) en Internet, allí donde no hay presencia directa de aquel a quien nos referimos, situar su género parece condición necesaria para incluirle en el discurso (incluso antes de nacer, cuando un feto empieza a adquirir forma humana y es identificable en una ecografía, la imagen suele ser preguntada por su sexo para ser subjetivada, como paso primero para «ser» en el lenguaje).



### *Límites del espacio y la identidad*

d) la pantalla frente a las *otras pantallas*. Con frecuencia mientras tecleo tengo la televisión encendida pero en silencio. Me gusta sentir que algo ajeno al tándem que formamos el ordenador y yo se mueve en el cuarto propio, a modo de gato o de presencia familiar sugerida, aquella capaz de devolver el valor de lo prosaico a un espacio a menudo excedido.

> Si no fuera por las señales de los otros, tal vez encenderías el televisor todo el día, como en la época pre-Internet, para sentir que la casa, la habitación, está en el mundo[48]. (Jan Ekato)

En ocasiones la observo, cara a cara. En esos momentos pienso que hay personas que frente a determinados espacios televisivos como las noticias, sienten que en ese tiempo el espacio que habitan no les pertenece del todo: la posición de la imagen, la claridad del discurso, la jerarquización de lo que importa, la intromisión consentida... Es como si la casa entonces no les perteneciera. En el cuarto propio conectado, sin embargo, Internet no permite que se apropien de este espacio tan fácilmente.



e) tarea: comprender *el espacio* que habitamos, mientras lo habitamos.En la habitación propia el tiempo y el espacio están fuertemente relacionados, de forma que no se puede «estar» solamente, sino que se puede «vivir». Habitar el cuarto propio implica compartir tu presencia y tener identidad; habitar un lugar donde los interlocutores pueden saber tu nombre o nombres pero no limitados a «lo real». No sin motivo el vínculo espacio y tiempo ha sido «una forma a priori de la fantasía»[49], de manera que cuando interactúan, la habitación propia conectada no es ya sólo un lugar geométrico, sino un lugar antropológico, no ya territorio delimitado, sino un lugar que guarda historias y que sugiere imaginaciones posibles, entorno cyborg, espacio-figuración.

f) existe un tipo de *transgresión* que vincula lo inmoral al lugar en que se produce el acto tachado como tal. De manera que actos que nos parecen inmorales son permitidos por quienes los protagonizan en función de los límites donde se producen. Por ejemplo, cuando una pareja en un lugar público se dice: «aquí no me grites», dando a entender que no es el acto en sí de gritar sino el lugar donde se hace lo que lo convierte en impúdico.

Así, los grupos sociales toleran determinados actos cuestionados moralmente siempre y cuando no sean visibles públicamente. El cuarto propio como sinécdoque del hogar sería decisivo para entender los límites morales de las vidas que allí acontecen, unos límites que no son solamente figurados sino también físicos. Pero ¿qué pasa si los límites quedan transgredidos?, ¿si lo privado se hace público?, ¿queda entonces algún reducto para la inmoralidad localizada permitida o, por el contrario, se obliga a una reestructuración de los sistemas morales en el tiempo virtual?



g) el *poder*, ¿por qué puede inquietar lo qué hacemos y podemos hacer en nuestros cuartos propios conectados? Los cuartos propios conectados son espacios de intimidad y concentración donde se sitúan nuestros ojos (que miran) pero donde más nos cuidamos del acceso de los ojos foráneos; espacios donde lo observado observa y tiene capacidad de intervención. Simbólicamente, la posible imagen jerárquica de un gran panóptico sobre la red sería en gran medida contrarrestada por nuestros pequeños panópticos que se entrelazan y alían, una red de panópticos neutralizadores de una posible hegemonía visual única. Allí donde resulta imposible diferenciar al vigilante y al vigilado.

Como todo espacio identitario y de socialidad, Internet interesa sobremanera al poder en sus distintas formas y escenificaciones sociales. Frente a las formas de control capitalista de las grandes empresas digitales, los poderes públicos políticos y morales se han interesado por la Red como algo a lo que hay que adelantarse y en algún caso incluso coartar. La descentralización que la define como red horizontal de sujetos conectados es su mejor baza como resistencia a las intervenciones del poder. La poderosa combinación entre cuarto propio, soledad, anonimato e intersección público-privada no es ajena a este temor y, solidariamente, tampoco es ajena a la potencia subversiva de una alianza colectiva como parte de la Red.

Imaginen «un cuarto como miles de cuartos con una ventana que, cruzando los sombreros de la gente, las camionetas y los automóviles, da a otras ventanas»[50]. Imagínense en soledad en esa habitación, junto a una mesa. Encima de ella, en lugar de la hoja de papel en blanco de la escena descrita por Virginia Woolf, una pantalla de ordenador, casi vacía, conteniendo sólo una casilla vacía (una casilla a través de la que identificarnos o comunicar con alguien al otro lado). Imaginen a otra persona conectada en otro cuarto propio, tras alguna de las ventanas que cruzan los sombreros de la gente, las camionetas y los automóviles... Usted mira su pantalla y, antes de relacionarse con esa persona desconocida, se pregunta en silencio: *¿quién eres?* Puede salir a tomar el aire y buscar la respuesta observando otras ventanas de otros cuartos conectados, pero no puede obviar esta pregunta. En ella tendrá que enfrentarse no sólo a su formulación para el otro, sino también para sí mismo.

La respuesta habitual para el otro no se hará esperar, y probablemente será aquella que antes de conocer necesite, como sugería Hannah Arendt, reforzar lo que sabe. Para Arendt la contestación a esta duda suele asentar el prejuicio en la repetición de lo común; «ser» aquello que tranquiliza; aquello que culmina el acto performativo de ser como socialmente se espera, censurando de antemano lo distinto, lo infrecuente (la amenaza), borrando cualquier indicio de pregunta, escondiéndola bajo una afirmación excluyente. Ser online la misma cosa que soy cuando no estoy conectada, sucumbir ante la identificación tradicional.

Sin embargo, frente a la pantalla, el cuerpo puede blindarse y la respuesta para nosotros mismos puede desplazar esta afirmación hacia una interrogante, unos puntos suspensivos, como si reforzar lo que sabemos no fuera suficiente. Surge así una sucesión de posibilidades y divergencias que recuerda el carácter convenido de toda identidad.

*Me quito la máscara…* (en este cuarto,
frente a esta pantalla puedo ser más yo).
*Eres lo que eres… Yo soy muchos…* (multitud-yo).
*Yo soy yo, enormísimo yo. Me invento…* (juego a ser).



Cierto que en todos los casos el hecho de que la respuesta pueda ser «habitual» nos da las claves para entender que no está determinada, que es contingente y no viene escrita en los cuerpos, que es recodificable y potencialmente diversa, y esto sí se produce de manera más intensa en el ciberespacio. Claro que poder cambiar esa respuesta no garantiza que se cambie, ni cómo se cambie, pero conocer las circunstancias en que se produce esta pregunta (*¿quién eres?*) puede darnos más claves para entender sus réplicas. Y estas circunstancias tienen cada vez más que ver con un espacio propio conectado y como tal mediado por una pantalla.

Y aquí nuevamente hemos de traer a escena el primer activismo en Internet y su proclama utópica, de herencia ciberpunk. Internet como territorio para imaginar un mundo distinto, un mundo mejor e igualitario reivindicado desde sectores políticamente inconformes con la perpetuación de identidades sociales excluyentes o lastradas por el patriarcado, la heteronormatividad, el racismo y todas aquellas formas de exclusión social evidenciadas en las críticas y prácticas poscoloniales y feministas; pero también por quienes critican los empobrecidos imaginarios derivados de las industrias de la visualidad globalizada.

El más embrionario mundo Internet era un inspirador erial, donde por una vez había respuestas distintas

a la pregunta ¿quién eres?, en tanto los cuerpos (todos los cuerpos conectados) están «participados» por una pantalla y situados en un mismo escenario. Todos por fin sometidos al mismo cuerpo de bytes, ceros y unos. Esta idea en su momento derivó en la reivindicación de una horizontalización de las relaciones, una *desjerarquización* que nos situaba a todos en la interfaz donde «poder ser» en Internet sin los hándicaps del cuerpo.

Puestos a valorar la hipótesis que finalmente era esta utopía, advertimos cuando menos un problema básico en su formulación. Y es que si los cuerpos en tanto materiales no son trasladados física y literalmente a la Red, sí lo son sus imágenes. De forma que en las «imágenes del cuerpo» y su simbolización cultural continúan perpetuándose las asignaciones identitarias socioculturales como tendencia tranquilizadora (ser quien se espera que seas).



Lo que en todo caso resulta innegable es que se produce una discontinuidad entre el cuerpo y la «imagen del cuerpo», de manera que su intervención es si cabe más viable. ¿Qué determinaría entonces que en nuestro cuarto propio conectado sigamos respondiendo a la pregunta «quién eres» a partir de la reiteración de los modelos identitarios convencionales? ¿Qué limitaría la imaginación de nuevas figuraciones post-cuerpo?

Creo que se trataría de un problema simultáneamente sencillo y complicado que tiene que ver, de un lado, con la «voluntad» de transgredir un modelo y, de otro, con la capacidad de construir «mirada colectiva». Sencillo porque a nadie pasa inadvertida la potencia y la falta de inocencia de los imaginarios visuales que nos rodean, su valor en la creación, asentamiento y reiteración de limitaciones identitarias en nuestras vidas. Y complicado porque desprenderse de ellos no es cosa fácil, pues más allá de la voluntad de «querer ser», la identidad social sigue existiendo en las miradas de quienes nos construyen y nos identifican colectivamente. Y esto como saben es político porque es coercitivo de determinadas identidades que terminan viviendo

«al lado de sí mismas» como imposibilidad de vivir en la mirada del otro.

Como en todo pacto simbólico, no basta con la voluntad individual de transgredir el pacto. Un cambio simbólico precisa de una revolución colectiva, enfatizo: colectiva, la ideación de nuevas figuraciones que inspiren otros imaginarios posibles o revisen los clásicos; una revolución que de manera necesaria exige la intervención profunda en las industrias creadoras de imaginario y visualidad, la puesta a prueba de su capacidad de contagio.



Es fácil pensar que el contexto visual y digital contemporáneo es distinto, y que las condiciones de relación dibujan un escenario de oportunidad e imaginación sin precedentes, sin embargo, pareciera que nunca la reiteración simbólica ha sido tan gris como en la actualidad, subordinada al capital y a la seducción placentera de identificación homogeneizadora. Ya no nos valen los modelos estáticos de otras épocas, pero tampoco hemos sido capaces de asentar figuraciones inspiradoras que representen los cambios y mutaciones de los sujetos contemporáneos. Y, en gran medida, esto también es propiciado por la jerarquización bajo criterios de velocidad y cantidad: lo más visto, lo que nos identifica más rápidamente, aquello que sólo es compatible con la idea preconcebida.

Como contrapartida, el cuarto propio conectado reivindica la intervención y el distanciamiento crítico, la vigencia de zonas temporalmente autónomas, el sentido político de una utopía viva: la horizontalización a través de la pantalla, un «quién eres» como posibilidad creativa de «cambiar» y de contagiar cambio colectivo, no como castración anticipada, victimismo o queja, sino como oportunidad emancipadora de ser.

> (S)oy un ser violento, lleno de rugientes tormentas y de otros fenómenos catastróficos. Por ahora, lo único que puedo hacer es comenzar y recomenzar de nuevo porque si quiero escribir tengo que comerme, como si mi cuerpo fuera comida[51].
>
> KATHY ACKER

EN EL CUARTO propio conectado lo real, lo simbólico y lo imaginario juegan con límites móviles, pero entre ellos siempre habita un espacio vacío, un lugar que permite el tránsito entre las diferentes identidades, *comenzar y recomenzar de nuevo*. Descubrir esos lugares de tránsito entre identidades nos acerca al núcleo más íntimo de nuestra subjetividad.

Cuando lo real se presenta como aquello que sólo puede ser construido retroactivamente sería simbólico, buscando referencias en el pasado, identificarse con lo que le hace sentir «sí mismo». Cuando la construcción identitaria inventa o reorganiza lo simbólico para ofrecer nuevos significantes y significados no reales (todavía) sería imaginaria.

En las construcciones teóricas sobre nosotros mismos hay, claro está, un importante peso cultural que diferencia y acentúa distintos enfoques en la comprensión de la constitución subjetiva. En la filosofía oriental, por ejemplo, el *vacío* es lugar sustancial para la constitución del sujeto. Un vacío que no alude a la nada, sino a la idea de vacío como dependencia de los fenómenos mentales y físicos que nos

constituyen, fenómenos por los que el cuerpo se compone enteramente de elementos del no-cuerpo (suciedad, polvo, material descompuesto, alimento procesado, etc.). Según esta idea, la línea específica que divide el cuerpo del resto del mundo es indefinible e inidentificable entre las partículas que se absorben y disuelven en el cuerpo y las que desprendemos y se disuelven en el mundo. De manera que cuando, por ejemplo, nos cortamos el pelo o las uñas, o cuando perdemos un miembro de nuestro cuerpo, no somos «menos nosotros».



Una lectura del lado del psicoanálisis situaría la conciencia del «sí mismo» en un espacio *vacío* entre lo real y lo simbólico. Concretamente, para Lacan ese vacío es la dimensión constitutiva de la subjetividad.

Para Lévi-Strauss, sin embargo, un significante «vacío» sería lo existente en la institución-cero de una sociedad, un *vacío* carente de significado, que resulta esencial para acreditar la presencia de significado por contraste a su ausencia. Es decir, que opera (de manera negativa) advirtiendo de la presencia de la institución social como tal. Ese vacío actúa como un espacio aparentemente neutral que cada grupo social querrá sobredeterminar con un significado, con un simbolismo y explicación particular del mundo.

En estas visiones, advertidamente parciales, la construcción simbólica subjetiva o social comparte la presencia de un vacío que permite el desplazamiento y el cambio. También entre las numerosas metáforas que sugiere la construcción identitaria en Internet, es la de la casilla vacía la que, a mi modo de ver, resulta más inspiradora.

Si en el ciberespacio persiste la imagen del núcleo de un yo sujeto a la realidad pero que puede hacerse y deshacerse en un campo facticio como la pantalla, su vinculación requiere de un vacío necesario –lugar intersticial– para la producción subjetiva, y como efecto para la reversibilidad identitaria. Una reversibilidad que nos permitiría no sólo el juego identitario sino pasar más fácilmente de lo sim-

bólico a lo imaginario y viceversa, es decir, recombinar creativamente el ser y el no-ser.

En este tránsito a través del juego simbólico e imaginario en Internet opera una posibilidad incrementada, revolucionaria, tanto por su posibilidad de reversibilidad con efectos (juego identitario de ser y no ser), como por la de contagiar, circular y convertir lo ahora imaginario en futuro simbólico y en posible identidad social.

## CAPÍTULO ARCHIVO-YO

No hay clasificación del universo que no sea arbitraria y conjetural. La razón es muy simple: no sabemos qué cosa es el universo. [...] Cabe sospechar que no hay universo en el sentido orgánico, unificador, que tiene esa ambiciosa palabra. Si lo hay, falta conjeturar su propósito; falta conjeturar las palabras, las definiciones, las etimologías, las sinonimias, del secreto diccionario de Dios[52].

J. L. Borges

> Siempre imaginé que el Paraíso sería algún tipo de biblioteca.
>
> J. L. Borges

> Las modificaciones lingüísticas son modificaciones del estatus del sujeto –de su relación con el cuerpo, con los otros, con los objetos[53].
>
> Julia Kristeva

En el cuarto propio hay un ordenador conectado. En el ordenador conectado hay un minúsculo rectángulo, un mini-cuarto de letras, una casilla vacía donde late el cursor que espera que te pronuncies.

Esta casilla en sus diferentes versiones se comporta como nodo de la divergencia, como nudo de la ramificación de nuestros itinerarios online. La casilla vacía gestiona la información a través de la escritura. Todo aquello que se enmarca en ella (una pregunta, un nombre, unas coordenadas, una frase incompleta...) tiene algo de conjuro maquinal que transmuta la forma o que desplaza a otro lugar. Lo escrito nos es devuelto como otra escritura que traduce, responde, dispersa y normalmente desemboca en nuevos cauces por los que transitar y sobre los que seguir preguntando.

En la escritura los elementos paralingüísticos propios del habla están desligados y, en cierta forma, «la pronunciación» se desubjetiviza al no interferir en el mensaje,

como sí lo hacen esos otros elementos presentes cuando la voz «habla», es decir, los que sin ser propiamente mensaje verbal significan: gesticulación del cuerpo, kinesia, expresiones, tonos de voz.

Culturalmente, la escritura ha cumplido, de un lado, una función de almacenamiento y, de otro, una función de refinamiento. Esta función mnemotécnica (que facilita la comunicación a lo largo del tiempo y en espacios diferentes), se ocuparía de registrar los mundos vividos, filtrados desde el dominio verbal-auditivo al visual. De otro lado, una función de refinamiento nos recuerda que la pervivencia de lo dicho o pensado –su registro– otorga un tiempo al pensamiento para volver sobre lo escrito y verlo con distancia, rehacerlo incluso. En gran medida las historias de cada época pueden ser entendidas como reapropiaciones, versiones y actualizaciones de otras antiguas a las que la escritura nos permite volver.



Pensar como nuevo lo viejo obliga a un ejercicio creativo mediante el que desencadenamos analogías, no sólo entre ideas, sino especialmente entre épocas y culturas. En cada caso y en distintos grados, muchas historias cambian epidérmicamente para perpetuar significados o valores; mientras otras veces semejantes formas son reutilizadas para mensajes nuevos.

Por supuesto que las funciones de archivo y refinamiento dadas a la escritura pueden llegar a esconder un importante margen de ambigüedad, en tanto que, si una registra y la otra modifica, lo registrado pasa a ser, después de varias modificaciones, recompuesto y en cierta manera reinventado.

En relación a Internet, no es sólo esa primera función registradora, sino también la función colectiva de reapropiación y maleabilidad de lo escrito la que bosqueja un contexto original. La *apropiación* llevada al límite del signo, vencida de éxito en el medio digital. Un mundo de ficción, como una duda implícita, se mezcla entonces sobre lo que leemos, desde el momento en que todo relato

es desvestido a la subjetividad y dejado a la plasticidad digital del todos leen, (re)escriben y distribuyen. Un mundo de mezcla y de pluricontextualización (no se descontextualiza lo dicho, ya siempre se dice para ser dicho en múltiples contextos). Tal vez por eso Internet se posiciona como un medio eminentemente aforístico y ecléctico donde triunfa la escritura breve, el post, el vídeo de no más de tres minutos. Se garantiza así una recepción también breve por unidades de significado, a modo de baldosas que puedan ser después recontextualizadas en otros lugares y discursos. Y lo hacen sin provocar ausencia en la fuente de la que se extrae porque en la Red nunca nada fue de nadie plenamente.



*Fragmentos y listados*

A priori, las versiones más abstractas de la trama «texto» podrían ser los listados. A modo de escritura que identifica hipertextualmente las unidades de significado, como *abstracts* o inicios de tantos otros textos, los listados online hilvanan fragmentos manteniendo la distancia. Listados que en Internet adquieren una nueva dimensión de archivo y de visualización apropiacionista.

Los listados evidencian más que ninguna otra forma de escritura su artificialidad, la necesidad previa de delimitación de esa unidad de significado, palabra o idea presente en lo listado; es decir, la necesidad de delimitar aquello que opera como categoría organizadora o criterio sobre el que construirse.

En casos como los diccionarios estas categorías son metalingüísticas y tienden a la convergencia (delimitando semánticamente). En los listados de búsqueda en Internet como los generados por Google, los criterios de clasificación tienden a la divergencia propia del exceso de datos, pero también de la espacialización a la que induce el hipertexto; de manera que se amplifican las opciones significativas. Como resarcimiento este exceso genera una demanda de

jerarquización y filtro, usualmente gestionados en base a los propósitos (comerciales y económicos) de los gestores de la aplicación con la intervención de los usuarios (aquí también *prosumidores*).

Sin embargo, estos macrodirectorios cambiantes generados por buscadores conviven con los directorios personales que, ahora sí, cualquier persona conectada puede proponer. En ellos: sus particulares clasificaciones del mundo, tan peculiares si quieren como las de aquel que elige los libros atendiendo al tamaño y color de la portada. O como las de aquel otro que organizaba sus estanterías atendiendo a los finales del libro: «alguien muere», «no pasa nada», «se cierra el círculo», «no termina nunca»... Unas y otras clasificaciones forman parte de la subjetividad de quien organiza ese conocimiento, de quien lo hereda o recibe.



En la actualidad los directorios personales, cajones de sastre, misceláneas o gabinetes de rarezas, que conforman las webs y blogs personales, son las nuevas e infinitas colecciones de nuestras estanterías de cuarto propio conectado; la Red-repisa como archivo y memoria colectiva, siempre en proceso.

Esta consideración de Internet como archivo se centra en el poder de fijación de la escritura y de éste como *criterio comparativo*[54] para un posterior diálogo, no siempre crítico, pero siempre cultural.

La escritura antes de Internet lograba la perdurabilidad inscrita en objetos perdurables y, como tal, facilitaba la transcripción y búsqueda de equivalencias. Ahora la escritura, en su máxima potencia de uso digital (todos escriben, todos archivan), busca la permanencia en la reproductibilidad espontánea y en la fragmentación, pero también ahí es donde se hace vulnerable, habitando un universo inmaterial, imposible de asir y regular individualmente (una escritura que para ser se hace demasiado dependiente de un sistema: electricidad, tecnología, red, hardware, versión compatible de editor...).

Otra cuestión sería la modificabilidad y fragmentación de lo escrito. De antemano parece que aquello que queda dividido suele estar paralizado y es susceptible de ser examinado analíticamente. Pero lo dividido digitalmente mantiene la misma potencia vital que el origen del que proviene, puesto que cada estado, previo y posterior, también puede ser considerado fragmento o parte de un proceso, como esas obras de pintores hiperrealistas que nunca se dan por terminadas y que, incluso, después de ser vendidas, guardan el derecho a ser continuadas por el artista. Algo ya viable en las actualizaciones de textos online y en el *work in progress* que le es propio.



No obstante, esta posibilidad de intervención constante de la escritura es ahora una posibilidad también para la escritura colectiva, y esto es visible en los directorios de búsquedas online como escritura de la máquina, pero sin duda alcanza su mayor grado de distinción en la escritura con *wiki*, donde diferentes personas pueden colaborar interviniendo sobre lo ya escrito.

De otro lado, la escritura facilita el almacenaje y, con él, el aprendizaje y la transmisión. De forma que permite establecer comparaciones entre distintos textos escritos o entre las distintas fases de su proceso de escritura. Sin embargo, aunque tradicionalmente la escritura ha contribuido a la normalización de ideas (como medio de expresión que perdura) y participado de un poder de homogeneización, fijando la historia –escrita–, en Internet la apariencia es muy distinta, pues aun existiendo nuevas formas de homogeneización la idiosincrasia Internet salvaguarda la diversidad de voces.

Dicha diversidad llevaría consigo, inevitablemente, una relatividad lingüística propia de la convivencia de gramáticas diferentes, sintomáticas de formas también distintas de observar y pensar el mundo. De hecho, en el ciberespacio las gramáticas son cada vez más colectivas y nuevamente aquí el ejemplo más paradigmático sería la *Wikipedia*. También, pero en una forma más jerarquizada, la posibili-

dad de *postear* en un blog sería característica de otra gramática colectiva.

Como derivación de las nuevas maneras de constitución colectiva de directorios-estantes de conocimiento para nuestros cuartos propios conectados, no sólo generamos escritura colectiva, sino una memoria común a disposición de todos los conectados. Una memoria líquida que se mueve, donde lo que perdura nunca está del todo claro porque no es estática; donde lo que parece importar es su vigencia en un presente inmediato; una memoria de uso online, como si cada vez que entramos a nuestros cuartos, éstos fueran distintos y fuese ese «cada vez» la nueva garantía del archivo, como una contradicción en sí misma: *memoria-momento*.

Pensé ordenar mis libros de estantería por número de palabras, por grosor y tamaño, por libros que cuentan la misma historia, por protagonistas que usan sombrero, por finales que cambiaría... y, con cierta dificultad, podría hacerlo. Pensé ordenar mis búsquedas en Internet desde el cuarto propio conectado y, mientras inspeccionaba la memoria caché queriendo desvelar las categorías que las estructuraban, descubrí que las búsquedas escondían ya un orden cuantificador, que las búsquedas, adelantadas, ya me (quise decir: nos) ordenaban. En aquellos registros pude identificarme con otros, tal vez alguno de ustedes, en las colectividades anónimas y efímeras de las cosas que buscamos en la Red cada día.

Ese orden dado por la casilla vacía, primero cuantifica y después en su exégesis comparativa genera el *valor* del lugar en un orden propuesto, pone en conversación lo buscado por cada uno de nosotros (en un espacio íntimo

y como tal sin exigencia de máscara) con lo buscado por los demás, una suerte de nuevo *oro* para los negocios que quieran dar réplica interesada a esas búsquedas-preguntas desde el cuarto propio conectado.

Claro que no existen listas de búsqueda arbitrarias. Las propias nos hablan de nuestra subjetividad, pero las listas colectivas esconden la secuencia de coincidencias grupales, de una identificación que nos une sin saberlo en «una frase»; en curiosidades, miedos y deseos comunes, grabados en palabras totémicas: lo más buscado de una época, de un tiempo digital, las palabras alrededor de las que hemos itinerado miles de personas durante un tiempo reciente. Un mes de un año, pongamos 2010, 2011: más de nueve millones de personas unidas en «me paso el día comprando», más de diecinueve millones que se sienten «solas».



Insisto, no existen listas de búsqueda arbitrarias. Las listas colectivas nos hablan de identidades de época, pero también cada lista sugerida por nuestras búsquedas personales nos habla de nuestra subjetividad.

Las listas de búsqueda salen de la casilla vacía. La casilla vacía precede a la identidad-*listado*. Tal que la manera de procesar la información en un listado difiere de otras formas de escritura y también de las formas del habla. Para Goody[55], frente a la continuidad propia de un discurso narrativo, los listados descansan sobre estructuras de discontinuidad para las que la ubicación de los elementos que la componen resulta significativa. La lectura de un listado exige criterios de ordenamiento. Tanto es así que «visibilizar los criterios» es lo que permite leer la lista. Así, por ejemplo, el acceso a datos a través de un motor de búsqueda puede darnos innumerables combinaciones en función del criterio de ordenamiento. Conocerlos nos ayuda a contextualizar la organización de los elementos y su valor respecto a dicho criterio.

También nos ayuda a comprender estas listas el hecho de que los registros estén escritos, es decir que estén localizados visualmente de cara a esa sujeción a un orden posi-

ble, a una manipulación derivada de su discontinuidad. Y sin duda ésta (la discontinuidad) sería peculiaridad de las identidades textuales. La deducción de nuestras identidades-listado en el ciberespacio depende de variantes que convierten las opciones en categorías ordenadoras.

Sería una tarea quimérica reducir el mundo (los mundos) a categorías y campos semánticos como pretendieron desde el Relativismo Cultural y la Etno-semántica. En tanto un ejercicio de reducción obliga a una simplificación y esto no permitiría implicar a todos los mundos, es decir, a todas las subjetividades. Pero si de alguna manera existiera un ápice de factibilidad sería en Internet.



Una reducción a categorías obligaría a un ejercicio de traducción de lo que somos, hacemos y pensamos a la Red cuando preguntamos a los buscadores creyendo que nadie nos observa, que queda entre ellos y nosotros.

No cabe duda de que la traducción sería un elemento primordial en este proceso. Una traducción implica cierto grado interpretativo que permite buscar equivalencias incluso cuando las categorías no existen. Cuando hablamos de representaciones subjetivas online, se hace necesario conocer de qué manera se produce la transcripción del registro, es decir, cuáles son las categorías concretas que los organizan y que después nos significarán en Internet.

En este sentido, una de las asociaciones tal vez más interesantes en la estructuración y visibilización de categorías que organizan listados sería la que enlaza imágenes y palabras en los buscadores, como una rémora de las tempranas fases de escritura pictográfica, como una retroactividad que algo anunciara. No se trata de una inversión del concepto representado por una imagen (ahora imágenes representantes de un concepto), sino de un ejercicio de apertura de la palabra hacia imágenes relacionadas (descriptiva, contextual o culturalmente). Es aquí donde advertimos que en las innumerables opciones posibles de vinculación palabra-imagen se evidencia la posibilidad de intervención en un aspecto primordial en la vida en las redes: una

«semántica en construcción», es decir, la construcción de una correspondencia significativa entre dos elementos y como tal de una escala de valor y semantización. No es sólo un juego, cada búsqueda y uso de una relación imagen-palabra asienta liviana pero no inocentemente un vínculo a partir de un criterio arbitrario, que no está en manos de un poder colectivo consciente, ni siquiera de un poder público, sino de los nuevos y «amables» disfraces tecnológicos del capital y de su peculiar uso democrático.



Resulta que ese control de las asociaciones entre lo inscrito en la casilla vacía y lo devuelto en sus distintas formas visuales y textuales por los directorios de registros puede ser transgresor, o por el contrario corroborar un mundo simbólicamente lastrado. Y claro, una de las lecturas del poder de estas asociaciones viene del lado de las identidades. Dado que las categorías de búsqueda y orden son cada vez más necesarias para administrar y visualizar el creciente universo virtual y dado que cada uno de nosotros formamos parte de dicho universo como poder y como potencia (poder ser), no es fútil para nuestra construcción subjetiva conocer e intervenir críticamente en estas nuevas semánticas que conforman lenguajes y modelos de valor a partir de la relación de significados y significantes. Y me refiero al refuerzo de significados implícitos, derivados del valor del posicionamiento, del orden jerarquizado bajo criterios meramente de consumo, que priman lo más visto como lo más valioso.

En este sentido, el orden de cada registro no es neutral, pues el listado de nodos, donde aparentemente todo tiene un valor equitativo, es una estructura jerárquica. Es decir, los registros-lexemas de un hipotético listado de búsquedas no guardan la misma relación con el dominio al que pertenecen, sino que mantienen una relación diferenciada entre ellos, de forma que los primeros registros serían los puntos focales de ese listado (los que analógicamente más se acercan al criterio que estructura la búsqueda y el posicionamiento).

> Cada uno tenía su pasado encerrado dentro de sí mismo, como las hojas de un libro aprendido por ellos de memoria; y sus amigos sólo podían leer el título[56].
>
> VIRGINIA WOOLF

LA CASILLA vacía responde. La casilla vacía asume la función de una peculiar forma de autoridad en Internet. La casilla vacía identifica lo que existe en el mundo existiendo en la Red y ella es capaz de invocar; y lo hace con la discreción que da estar en tu cuarto propio conectado, tú y ella:

Incluso cuando eso que buscamos es palabra olvidada, una pieza de puzzle en una narración o idea y viene dado por los vacíos de una secuencia de palabras entrecomilladas, la casilla vacía siempre responde. En algún momento de algún cuarto propio conectado alguien buscó: *«cómo perder la virginidad» experiencias; «como se llama la canción»; dolor «molestan calcetines»; síntomas «elevado índice de katz»*.

Trivial, profundo, funcional, concreto, íntimo, prosaico... La respuesta a esos vacíos que buscamos, a las palabras que nos faltan para completar nuestro pensamiento en ese instante, surgen de un uso convergente del motor de búsqueda, que en estos casos actúa como eficaz suplemento no sólo de la memoria, sino también de otros agentes a los que ha aprendido a reemplazar: las gramáti-

cas en el caso de consultas ortográficas; las enciclopedias en el caso de consultas semánticas y culturales; los amigos para consultas íntimas; los profesionales de la salud para consultas médicas...

Nosotros buscamos y buscamos y en cada búsqueda ella (casilla vacía) siempre tan generosa y discreta. Evitándonos –de momento– pasar por el juego de reciprocidad o pago económico que supondría una consulta a un profesional, o la reciprocidad afectiva al consultar a un amigo que esperase algún tipo de quid pro quo por la ayuda.



En cada búsqueda particular la sensación de inocuidad de la casilla vacía opera. En los buscadores nuestra pronunciación no permite desarrollar un discurso con continuidad, pero como contrapartida siempre es auténtica, ajena a toda impostura; de manera que al hablar a una base de datos y no a una persona es como si nos habláramos a nosotros mismos. En este sentido, la enunciación se hace bajo la sensación de que lo dicho permanece en secreto (como rejilla confesional) entre la casilla y nosotros, a lo más entre el caché de nuestro ordenador y la disgregación en masa de datos anónimos de algún servidor. Ahí, donde una IP nos identifica con la frialdad de un código de barras.

Es, sin embargo, al visibilizar el conjunto de búsquedas individuales y colectivas cuando advertimos cómo pueden significarnos. Ésta es la base de los estudios estadísticos de *data mining*[57] que vislumbran en Internet y en los cuartos propios conectados el mejor de los paraísos.

En la Red reverbera un mar de datos en movimiento constante que quiere interpretarnos, cuando menos, como potenciales sectores de mercado por quienes controlan su acceso y usualmente financian su estudio.

En una suerte de deriva donde la casilla vacía online podría relacionarse con el confesionario y con el psicoanálisis (por esa capacidad de recibir datos íntimos e interpretarlos), resulta inevitable recordar cómo Foucault[58] ya consideraba que el «control de las conciencias», que en

Occidente se había ejercido por la institución religiosa, sobrevivía como heredero en la modernidad en el psicoanálisis. Ahora, sin embargo, parece que buscara expandirse por las casillas vacías digitales y, más allá, por los entramados algorítmicos y estadísticos que las sustentan.

Es la casilla vacía esa cabina que enlaza nuestro mensaje textual con la masa de datos cargada de consultas anónimas, aquellas que algún día fueron átomos de cuartos propios conectados. A priori, la casilla vacía de los motores de búsqueda se presenta amable e imparcial, como un cajón o una ventana más de nuestro cuarto propio conectado. En su contundencia reduccionista como proyector de lo no-visible (la ingente masa de datos-Red) es inevitable situarla como metáfora de las psiques contemporáneas, capaz de proyectar nuestras preguntas y deseos más íntimos, como una variante del mar *Solaris* de Tarkovski que en algún momento de la historia virtual ha sido apropiado por las ingenierías de los *data mining*.

Evitar el silencio; llenar los tiempos compartidos en un ascensor; la espera en salas de espera dibujando con el pie líneas en el aire o golpeando intermitente en el suelo, recordando esa canción; dedicar las horas (que se dicen) muertas a hacer algo productivo; chequear compulsivamente el correo electrónico; planificar cada minuto de una agenda; colorear una imagen; completar; rellenar; tapar huecos; *buscar*, *buscar*.

Ante una estructura de cartón semejante a una caja, un niño de poco más de dos años repetía compulsivamente: «Se ha acabado. Se ha acabado». Pese a no haber visto antes esa estructura y desconocer su uso, entendió que el vacío era resultado de un consumo. El vacío no era percibido como parte de una estructura, sino como una fase posterior al gasto de un producto; como efecto, una angustia de no tener.

Estas escenas tienen como contexto una cultura fuertemente caracterizada por el consumo y construida a partir del exceso: «tanto por tener», «tanto por ver», «tanto por hacer». Frente a este exceso, en nuestros espacios propios y de intimidad siempre hemos conservado reductos de tiempos vacíos, curiosamente espacios presupuestos para una metafórica «desconexión» del afuera.

Pasa ahora que la conexión de los cuartos propios, su conversión en esfera público-privada en red, pone a prueba esos vacíos, renegociando nuestros tiempos. Como resultado, la intrusión de un tentador e incansable *horror vacui* a través de las pantallas, aquel que amenaza con aniquilar los párpados de nuestros cuartos propios conec-

tados. Esos (simbólicos párpados) necesarios para la desconexión, el descanso y la distancia reflexiva sobre lo que vemos, hacemos y tenemos.

Pero si miramos a la pantalla, ¿qué espacios/tiempos vacíos encontramos allí? En el ciberespacio en su soporte más visible (web) sólo está vacío aquello que todavía no existe, las páginas en construcción, las que aún no se han nombrado... Difícilmente encontrarán una página vacía de manera premeditada, tal vez alguna propuesta artística conceptual de eliminación voluntaria de todo contenido[59], o una página recién hackeada por un minimalista donde nada deja, ni siquiera su firma, sólo la inquietud por lo que puede significar ese vacío.



El vacío no es algo frecuente en la Red, si percibimos algún hueco será para que la imagen o texto de la web puedan «respirar» –compositivamente hablando– y no se aniquile el espacio preciso para cambiar de pensamiento. Un espacio necesario para no sucumbir a la saturación imposible de datos, para no cegarnos al dejar de verlos con su significante pleno y renovado, tal que lo percibiéramos sólo como paisaje de fondo, magma informacional donde los tópicos y las lecturas preconcebidas encuentran su reino, donde la lectura rápida se nos hace imprescindible para no morir de un atracón de excedentes de datos.

A fuerza de vivir en la selva digital del ciberespacio uno se acostumbra, diría incluso que el exceso se normaliza. Irremisiblemente ese troquelado de letras se ve abordado por el fluido limítrofe de pantallas y mensajes publicitarios, de manera que cuando no están, algo resulta sospechoso y ondea la sombra de un error del programa o, más alarmante, del equipo. Imaginen esa pantalla en blanco límpido e inquietante, esa desnudez que sugiere que la carencia de texto e imagen de una superficie vacía pueda permitir que alguien al otro lado nos vea, como si el blanco fuera sinónimo de transparencia. Esa desnudez inquieta, ¿qué, sino una pantalla dentro de nuestra pantalla, puede

ser esa imagen en blanco, una pantalla que algo proyecta o esconde?

No resulta extraño que Google, uno de los máximos gestores de datos en el universo virtual, tenga como «puerta de acceso» desde su lanzamiento un espacio inmaculado en cuyo centro, rodeado por pequeños y estratégicos enlaces, se posiciona la gran estrella del servicio: el oráculo vestido como modesta casilla vacía, perfecto contraste para aquello que inicia y que a la par posee. Rectángulo blanco sobre fondo blanco, como versión apropiacionista de la más famosa y genial obra del constructivista ruso Malévich.



La casilla vacía o campo de texto que reina en los buscadores, pero que también otea los navegadores, la que nos permite chatear o identificarnos, esa casilla auto-vaciable en red, es uno de los territorios donde se gestiona el *horror vacui* del ciberespacio, justamente un territorio vacío, auto-vaciable. Un minúsculo rectángulo que reina –panóptico– en el ciberespacio pero que también actúa como la llave de acceso al mundo virtual. Es en la casilla vacía de un buscador o de una base de datos en cualquiera de sus formas por venir donde el *horror vacui* parece encontrar su mejor representante. Donde también encuentra su definición más contemporánea como casilla que nos hilvana a la máquina-Red. Lo hace con las palabras que le proporcionamos para después engullirlas en su memoria de época, inabarcable humanamente, a no ser que pudiera abarcarse con lo que «de humano» tiene un cyborg.

> Soñaba la foto digital de un tipo que tú no conoces, soñaba con desintegrarse como polvo (material). Soñaba con reencarnarse en foto de papel que alguien pudiera descubrir dentro de cien años en un estrato de la casa con su aura revalorizada; amenazada con ser clonada en diez pen-drives, se lamentaba la foto digital de tener réplicas y no poder morir como tú[60].
>
> Bob Bytes

El mayor valor (la vida) se vuelve contra nosotros como una estrategia fatal, convirtiéndose en eterna allí donde nos hacemos imágenes electrónicas. El efecto es similar para la visión que se hace perpetua. Aquello que vemos y recordamos como algo inolvidable es recuerdo en la medida en que puede ser olvidado, es decir, dejar de ser visto. Verlo todo el tiempo nos impide enfrentar su posibilidad de muerte, su posibilidad de no estar, su dependencia de lo desconocido.

La visión perpetua nos sentencia a vernos permanentemente en nuestras representaciones online y revierte en estrategia fatal, en el exceso de nosotros mismos. Imaginen una puesta de sol que durara siempre, nos haría desear la noche, las nubes de un día de tormenta. Bien lo sugieren los mitos sobre la eterna juventud.

El poder de archivo de Internet resalta su calibre en la memorización de todo lo que existe y es digitalizado. El archivo online es hoy poder (des)jerarquizado, donde

es presupuesto que lo potencialmente archivable: suceso, conocimiento, experiencia subjetiva... sueña con ser archivado, sin más requerimiento que la voluntad de quien quiere archivar.

Sobre ello, el caso del investigador del media *Presence Research Group* de Microsoft, Gordon Bell, y de su trabajo *mylifebits*[61] resultaría ilustrativo. El proyecto pretendía archivar «toda» su vida en formato electrónico. Para ello, además de la labor de digitalización de todos los fragmentos vitales que guardaba y que era capaz de producir, desarrolló junto a otros investigadores distintos tipos de software específico para capturar todo aquello que pudiera generar en su vida y ser recordado, fotografiado, grabado o escrito, con intención de inmortalizarlo.



Éste, claro está, sería un extremo de lo que puede el archivo personal regido por la voluntad «propia». Pero el deseo de conservación no afecta ya a lo que, como parte subjetiva y motu proprio, queremos guardar y publicar «temporalmente» en Internet (hasta donde alcance la caducidad de nuestros dominios, hostings y cuentas bancarias). Todo lo digitalizable que de una u otra manera nos incumbe es susceptible de hacerse público por cualquier persona conectada. En ese momento se cruza el umbral de la imposibilidad de la muerte del recuerdo. Siempre existirá alguien o algo que pueda capturar aquello que consideramos en cierta medida propio: nuestra imagen, nuestro registro, nuestro trabajo y que lo reubique en otro espacio digital vital.

La imposibilidad del sueño del recuerdo se torna entonces real, en ocasiones obsesivo para muchas personas que cambian sus vidas sin poder «reconstruir» y ficcionar su pasado; sin poder olvidar trozos de lo vivido archivados por otros en la Red, y ya fuera del control propio. Intervenir y gestionar de manera consciente esta construcción de la subjetividad online en Internet es una cuestión reciente que se configura como un reto contemporáneo para las vidas en el cuarto propio conectado. Una actualidad ejemplificada en las vidas de los más jóvenes y

adolescentes que han crecido y cambiado en la Red en las dos últimas décadas.

Tiene sin duda algo de Gran Hermano involuntario, donde toda mirada potencial es ahora también tecnológica y posee la capacidad de producir memoria con nuestros rastros y archivos. Aquí nuestras huellas online pueden adquirir formas cada vez más diversas: una fiesta de cumpleaños, un trabajo, una reunión de amigos, una broma, un post que alaba nuestro blog, un post que critica nuestro blog desde un blog mejor posicionado, una referencia desde la Administración Pública... como parte del archivo-collage de registros colectivos que te identifican en el ciberespacio. Registros de fragmentos de algo que «ya» no es tuyo y que alguien almacena en la Red; algo que casi nunca es radical ni objeto de delito hacia la intimidad, casi siempre es algo ambiguo y mucho más prosaico; casi siempre es invisible para el mundo pero visible para ti. Aprender a vivir con las visiones que los otros tienen de nosotros y que, aunque siempre estuvieron ahí, eran invisibles en el mundo pre-Internet, se torna un ejercicio cada vez más necesario para la vida en la Red.



Resulta contradictorio, no obstante, que en nuestra vida en el cuarto propio conectado demandemos «más de los otros» y, muchas veces, menos de nosotros mismos. De hecho, el exceso de datos (de los otros) no afecta tanto al sujeto como el exceso de imágenes de uno mismo.

Para la mayoría de los conectados en sus cuartos propios, esta presencia no afecta más allá de la satisfacción de «estar» y el divertimento de «verse». Otros, sin embargo, se inquietan por «no estar» o por «no estar como quieren». En cada uno de los casos, no hay que desestimar que la imposibilidad de tener control sobre lo que somos en la Red genera automáticamente el deseo de controlarlo. Aunque dicha tarea nos posicione frente al Goliat, inabarcable, estructura-Red.

De otro lado, el ojo técnico online parece anunciarse como primer paso para la muerte del recuerdo, allí

donde la memoria como capacidad humana no precisara entrenarse pues la Red actuaría como su suplemento más potente. Como advertencia, pareciera también anunciar la muerte del ojo que antes soñaba (y construía) el pasado. Así, el afán enciclopedista de la Red opera hoy desde la contundencia de su poder: «todo lo digitalizable es digitalizado», y entre todo lo concebible no olviden incluir al sujeto, representado en sus insospechados fragmentos como una categoría más del magma-Red.

## (NO CAYÓ POR LA VENTANA)[62]



Leyenda de una imagen que ante la imposibilidad de tirarse por la ventana solicitó morir de Internet.

La protagonista es inofensiva y su deseo de muerte virtual inocuo para los demás, no deja secuelas, restos de sangre, ni siquiera bonitos cadáveres.

Los detalles sobre la imagen suicida son prolijos pero aparentemente contradictorios. En lo escrito no hay acuerdo sobre si era la imagen de: ¿adolescente «virginia14»?, ¿científica?, ¿padre de dos hijos?, ¿teleoperadora de día?, ¿homenajeado en fiesta de cumpleaños?, ¿mister porno IRC?, ¿de aspecto monstruoso?, ¿a punto de jubilarse?... Si era algo o era todo.

Sobre la protagonista cuenta la historia cibernauta, el «érase una vez», que una noche digital la imagen se sintió infeliz en Internet y quiso terminar con su vida allí. Pensó en tirarse por la ventana del navegador y arrastrarse hasta la esquina izquierda de la pantalla. Agazapada en el marco resistiría hasta algún *stand by* de la pantalla que le permitiera reptar hacia el teclado y saltar a la mesa. A partir de ahí, todo sería rodar, pensó la imagen, algún cajón encontraría.

Ante la imposibilidad de saltar, la imagen lanzó un mensaje a la Red reclamando como derecho una súplica: «Mátenme del ciberespacio».

Aquí la leyenda tiene diferentes versiones. Algunas optan por la rehabilitación con la ayuda colectiva (pero nadie puede dudar de que las imágenes recaen). En otras versiones, los internautas ceden a su petición y la ayudan a morir de Internet. Las formas en que la imagen es aniquilada del ciberespacio difieren:



1. Se cuenta que el mismo buscador que la visibilizaba fue usado para su exterminación, logrando un momento de máxima audiencia al correr la voz de que una imagen anunciaba su muerte virtual por voluntad propia. Los más famosos portales de Internet quisieron rentabilizar el momento y permitieron a los interesados un acceso simultáneo a la protagonista, diseminada en cientos de copias –fragmentos de Frankenstein cosidos por Frankenstein–. Millones de ojos asistieron callados al momento en que, ordenadamente, todas las imágenes de la imagen fueron borradas del espacio público en red con un golpe de ratón. Un espacio en blanco comenzó a aparecer en lugar de la imagen. Al poco tiempo cundió el ejemplo y la Red se llenó de espacios en blanco, verdaderas tumbas digitales de aire minimalista. Previamente a su muerte, la imagen exigió a los buscadores que también eliminaran las posibles búsquedas de su muerte, sin sospechar que antes de hacerlo alguien (acaso algo) filtraría una copia y circularía ahora por la Red como acicate de su leyenda. Nunca un obituario entrecomillado habría tenido más interés que morbo de no ser porque su muerte virtual la hizo famosa, haciendo fracasar su intento de desaparición.

[…]

n. Narraban otros que la petición de muerte virtual de la imagen fue apoyada por los más populares bloggers del momento, logrando una mayor visibilidad de aque-

lla que, paradójicamente, suplicaba la desaparición de Internet. La que llamaban inteligencia colectiva se puso manos a la obra e ideó insólitos programas informáticos para matarla sin dolor. Nacieron así algoritmos de búsqueda que al identificar su presencia virtual la cambiaban por imágenes de zanahorias, sapos, palabras al azar o penes volando. Ésta era la favorita de los que participaron en la eutanasia virtual.



Dado que el suicidio virtual comenzó a ponerse de moda, a alguien se le ocurrió crear un cementerio para honrar la pérdida de los que, como ella, quisieran irse. La imagen se quedó entonces como fantasma entre los fantasmas. Pero ya decía Borges que a todos los muertos les pasa lo mismo, lo que encuentran allí donde van tiene la misma apariencia que tenían las cosas de allí de donde vienen y no se creen que están muertos, por lo que siguen haciendo lo mismo. Muy pronto los memoriales en los que se recordaba a la imagen muerta fueron enlazados, citados y remedados en la Red. Al poco tiempo, sus réplicas recogidas como fantasmas en el monumento virtual volvieron a dispersarse como copias de copias de quienes nunca fueron originales, de forma que allí seguía la imagen.

Pensó el fantasma de la imagen (la imagen) que el Ángel Nuevo de la historia de Internet buscaría las cenizas y se llevaría «el objeto perdido, la ausencia», «el rostro ausente de la amada», de la «puta» de «érase una vez»[63]... pero la cosa se hizo círculo, y todo parecía inmortal. Para entonces la ciencia y el darwinismo cibernauta (la vida va aquí tan rápido) concluyó que en el futuro sólo las imágenes erróneas, las de mayor desviación típica, desearían caer por la ventana, y que con una estimación de confianza del 99 %, el resto podrían vivir al lado de sí mismas sin sufrimiento.

# CAPÍTULO METAVERSO: CUARTOS PARA CONSTRUIR UN CUERPO VIRTUAL

*How can we know the dancer from the dance?*

William B. Yeats

# CUERPOS ¿DE MENTIRA? EN HABITACIÓN CON CUERPO «DE VERDAD»



*O make me a mask.*

DYLAN THOMAS

PIENSEN en un mundo dentro de su pantalla en el cuarto propio conectado. Un mundo imaginario uniformizado por paisajes y personajes que ustedes pueden crear. Piensen en un mundo imaginario donde las cosas no les pasen a los demás sino a ustedes. Lo primero que precisan estando en sus cuartos propios es un avatar que les represente.

En los mundos virtuales, los avatares[64] evidencian que frente a la estructura visual de su imagen (fenotipos digitales) y la textual de su interrelación, su estructura real es prioritariamente tecnológica. Una estructura tecnológica que habla de organización interna y de materialización externa. Pero lo externo, el cuerpo digital como vestido, también puede hablar (y lo hace) de lo interno. El vestido nos construye y no siempre es una elección personal, más a menudo es un contexto, una elección en gran medida foránea. Para Sartre, recordaba reafirmando Barthes, «el vestido permite al hombre 'asumir su libertad', constituirse en eso que ha elegido ser, incluso cuando lo que ha elegido ser representa lo que los demás han elegido en su lugar: la sociedad hizo de Genet un ladrón y, en consecuencia, Genet decide ser un ladrón. El vestido está muy cerca de ese fenómeno»[65].

Para hablarles de los mundos virtuales desde el cuarto propio conectado quisiera hablarles de los cuerpos y de los espacios digitales como vestidos.

*1. cuerpos replicados*

Cuando creé mi primer avatar en el mundo virtual[66] Second Life (S.L.) asumí uno de los vestidos posibles.

La aparición de mi avatar-vestido tuvo lugar en mi cuarto propio conectado.

Confieso que como primera motivación antepuse el deseo y la curiosidad de conocer ese mundo online al de modelar una imagen pensada. Mi interés se limitaba a introducirme en un entorno entonces desconocido y observar, llevando conmigo aquella parte del cuerpo que pudiera cruzar el límite y, a ser posible, que pudiera pasar inadvertida. Ahí estaba la mirada, única capaz de rebasar a ese mundo, pero a ella sola se le impedía la entrada.



De buena gana habría accedido sin el resto del cuerpo, sólo ojos. Sin embargo, dado que como exigencia para que entren tus ojos debes pagar (metafóricamente) un peaje y cargar con un muñeco-vestido, acepté el estándar, la versión más sencilla equivalente a una joven mujer blanca y pelirroja que vestía pantalón azul y camiseta violeta. Una criatura cuyo cuerpo poco se diferenciaba de un personaje de *Los Sims*, de una Barbie y de sus inspiradores modelos californianos.

Como otros muchos neófitos, pensé que con las opciones que brindaba el programa informático bastaba para dar forma, color y vestido a mi avatar y no llamar la atención. Inconscientemente, en esta actitud determiné un primer contexto identificatorio para mi avatar. Su primer grupo social («el de los recién llegados») venía sugerido por el cuerpo-vestido estándar que por defecto asignaba el programa, un auténtico uniforme de novato que permite al llegar al mundo virtual situar a los principiantes como tú (tu avatar). Así, cual imágenes especulares, re-dividuadas, pareciera que un mismo ser multiplicado deambulaba por aquel lugar. Todos los que queríamos entrar a «ver» (sin ser vistos) fuimos neutralizados en el instante de aparecer, siendo «muy» vistos. Allí donde todos eran diferentes,

los que éramos iguales resultamos ser los más llamativos. Y como en un mundo eminentemente visual como S.L., donde lo prioritario es la imagen, todo es piel y todo es, literalmente, vestido, rápidamente los recién llegados comenzamos sincrónicamente a detener nuestros avatares para personalizarlos (en cierto modo: invisibilizarlos) antes de seguir.

A los pocos minutos de vida-avatar descubres que allí donde la imagen es lo que te representa, el acto de experimentar y modelar tu imagen adquiere gran importancia y pronto se convertirá en algo cotidiano.



Componer tu cuerpo en el mundo virtual es tan habitual como cambiar de vestido, parte de un pequeño ritual que suele hacerse en cualquier lugar y momento. No se trata solamente de que la gran mayoría de avatares no dispongan de espacios privados y deambulen e interactúen sin necesitarlos, sino de la discontinuidad que se produce entre nosotros y nuestro avatar, y del innecesario seguimiento de pautas de comportamiento propias del mundo físico. Así, no es extraño encontrar a un avatar suspendido en el aire mutando vestuario y desnudez como una crisálida posmoderna e indecisa.

Este cambio de piel no acoge la trascendentalidad de los cambios de piel física y simbólica propia de los ritos de paso de las diferentes culturas, aquellos que simbolizan la reinserción social del individuo en un nuevo estado (normalmente biológico y social). Entre otras razones, porque en un mundo virtual como S.L. las opciones por las que se cambia el color de una camiseta parecen no diferir de aquellas por las que te quitas los pechos o cambias tu estatura. En esta realidad virtual vestido y cuerpo se funden.

Por otra parte, a diferencia de los ritos de cuerpo, el estado al que llega el avatar advenedizo que muta no suele ser prefijado, habitualmente es incierto y experimental y viene sugerido por las posibilidades que marca el software de cambio. Más tarde y sin olvidar el marco capitalista de negocio potencial en que se enmarcan estos mundos, tam-

bién afectará la posibilidad económica e informativa de hacerte con un vestuario singular y personalizado.

De otro lado, el hecho de que cada avatar tenga la potencialidad casi instantánea, indolora y gratuita de cambiar a cada rato, priva del sentido festivo que da el rito en el cuerpo físico, aquel producido como celebración de lo inevitable e irreversible en el proceso de cambio corporal físico. Frente a un cuerpo que crece, envejece y muere en el mundo material, el avatar vive un único tiempo de juventud indefinida, repleta de cambios de cuerpo-vestido que operan como algo ordinario en su esencia. Puesto que todo es una misma entidad (cuerpo-vestido) prescindible y que nos permite aniquilarlo sin poner en riesgo nuestra vida real protegida en el cuarto propio, la experimentación puede ser llevada a los extremos.



Y no sólo cuerpo y vestido comparten una misma entidad, ¿cómo distinguir *al que baila del baile*, al avatar digital de su escenario? ¿Dónde empieza y dónde termina un cuerpo virtual allí donde todo es maleza digital? Tal vez esta idea venga mejor insinuada en la construcción del paisaje, con el que se funde el avatar en los fallos del sistema y del propio mundo, diluyéndose parcialmente en un mismo magma visual. Porque el paisaje, aun siendo exterior al avatar, en esencia no se diferencia de su cuerpo, posee su mismo carácter. Tal que esta afirmación llega a ser literal en mundos como S.L., donde tus vestidos pueden estar hechos (ser) paisaje fotografiado por la aplicación; un paisaje que puede convertirse en el estampado de tu ropa. No como aquello que camufla o tatúa, sino como aquello que transparenta el agua bajo el agua.

El avatar cambia porque puede cambiar y no podemos olvidar que la insensibilidad que da la transformación potencial de su imagen nos permite, por ausencia y contraste, tomar conciencia del dolor que nos causaría no ya el cambio de vestido-cuerpo, sino su equivalente metamórfico físico en las posibles cirugías plásticas de nuestros cuerpos físicos resguardados en casa. Una sensación que rememora un dolor

más profundo: el del envejecimiento, la enfermedad y la inconformidad que nos llevan a modificarlos y que nos hace envidiar esta falta de secuelas en el cambio del avatar.

Sin embargo, el juego de equivalencias apoyado en la creación de cuerpos en los metaversos pareciera innecesario en los mismos términos. Indudablemente, a nivel relacional y lúdico la equivalencia resulta inmersiva y seductora, pero pensemos, ¿hasta qué punto necesitamos allí hilarnos una piel antropomórfica como un vestido que concentre nuestro límite? Un límite que conlleva una mera función simbólica, no ya vital. Un límite que no precisa copiar el mundo offline sino como inspiración para el trasvase de las relaciones por hacer entre avatares no (del todo) predefinidos. Un límite si acaso como punto de partida diferenciador de otros contextos lúdicos y temporales como los más convencionales videojuegos, donde los personajes están predeterminados y la actividad se enmarca como actividad esencialmente lúdica. En los mundos virtuales online la actividad, como en la vida, es divergente, juego abierto, por lo que en cada acceso los agentes que nos representan comienzan siempre una nueva socialización y deriva inciertas.



*2. espacios no replicados*

Si bien la presión de réplica del mundo real en el virtual está siempre latente y, en consecuencia, actúa como sedimento desde el que se piensa el espacio social-virtual, en los mundos virtuales encontramos condicionantes y hábitos que articulan espacios diferenciales.

Para aproximarnos a estos espacios hemos de pensar que el acceso a un mundo virtual surge de la curiosidad por «conocer» ese mundo, por experimentar su posible «habitar» en relación a los otros. En ese sentido, los avatares (nosotros en ellos) en el afán por ver y conocer este mundo de fantasía y bajo la temeridad que da «no morir», son dados a la exploración y el vagabundeo en oposición al

inmovilismo que exige estar conectado en nuestro cuarto propio.

Así, un mundo virtual es propicio para el desplazamiento. Más si cabe al construirse sobre una estructura visual de islas, donde el mar opera como un límite inspirador de otros imaginarios recientes. Resulta fácil recordar su metáfora como límite entre lo imaginario y lo real en *El show de Truman*.



De otro lado, puesto que ni comer ni dormir son actividades necesarias para los avatares, y tampoco la intimidad en el sentido que requiere el sujeto corporeizado, los espacios privados y cerrados son prescindibles y tienen aquí una lectura casi exclusivamente económica; reduciéndose a aquellos espacios de acceso restringidos previo pago.

Lo habitual es que los espacios de tránsito no tengan puertas o estén abiertas y que las casas estén pensadas para transitarse, lugares de paso (no-lugares), prolongaciones de las plazas y los lugares de encuentro, espacios para la visibilización de los avatares, repletos de imágenes interactivas para comprar. Germina así un paisaje colectivo cuyo análogo real más parecido recordaría a los parques de atracciones o algún tipo de sucedáneo.

Pasa entonces que en un mundo virtual, la casa o hábitat privado es sólo una nueva parodia, una simulación que cita pero que no cumple el cometido del original replicado. La casa adquiere funciones diferentes como espacio de cita y exhibición digital localizada, como espacio de representación y archivo digital y finalmente como realidad simulada.

> Hermosa en mi vestido verde con destellos oro, vaporoso, sin atmósfera, mis alas de ángel y el pelo parpadeante diluyéndose para volver. Ya no importa mi edad ni mi aspecto mientras tecleo. Donde vivo ahora no hay lugar para niños ni para viejos. Viviremos siempre a la edad a la que se congelan las Barbies y los Kens[67].
>
> JAN EKATO

MI CUERPO, que cambia y envejece, permite relacionar los caracteres observables (fenotípicos) y sus procesos con las partículas más simples que lo componen: células, cromosomas, códigos genéticos... Nuevamente el adentro y el afuera. Mi avatar, sin embargo, está relacionado conmigo y por tanto con mi cuerpo, pero también lo está con su particular código binario de ceros y unos; en esa secuencia lo está con la programación (no orgánica sino facticia y, como tal, humana) de quien prefigura su potencia y su límite. Es por tanto una entidad que depende parcialmente de nosotros y en gran medida del sistema de programación (programadores, plataforma virtual, tecnología y software) que determinan su hábitat y eventualidades.

La programación para nuestros avatares es, en todo caso, parte concluyente en lo que observamos y podemos hacer con nuestros cuerpos virtuales. Y aunque a priori parezca restringida a una élite de profesionales del código, cada vez más es accesible a cualquiera que de manera autodidacta y voluntariosa la estudie y practique, no sólo

en los viejos garajes, sino también en los cuartos propios conectados. De manera que su conocimiento y dominio nos sitúa en un nuevo marco de poder e intervención sobre los mundos virtuales online y como prolongación, sobre Internet.

Las opciones de uso de los avatares derivadas de la programación, sus gadgets, su fisonomía y maleabilidad determinarán que las relaciones entre avatares sean en algo distintas a la mera ilustración autómata que acompañaría a un chat. En ese sentido, el fenotipo que sirve de interfaz multimedia en el mundo virtual sería la parte visible del código, lo que engarza con nuestros dedos, nuestra prolongación en ese mundo, aquello que en los límites marcados por la máquina dependerá de nosotros y, en cierta forma, somos nosotros.



En S.L. las representaciones habitualmente con forma de humanos, híbridos y *furries* (en el argot de S.L., personajes con forma parcial o total de animal o de peluche), suelen seguir modelos corporales reales. Incluso en los más fantasiosos, la referencia corporal de aquellos que nos representan suelen ser imágenes de nuestro cuerpo físico o de nuestros cuerpos míticos culturales, que actúan como modelos y referencias constantes.

### *1. Transparencia en los cuerpos-avatares*

La identificación formal es sólo parte del proceso que seguimos con los otros y con nuestro avatar. Rápidamente se produce un intento por comprender su *lógica interna*. Un intento que nos lleva a preguntarnos sobre lo que hay al otro lado de la ropa, preguntarnos hasta qué límite de desnudez podemos llegar sin diluir al avatar. Pareciera éste un hábito heredado del mundo físico, una duda primaria, infantil si quieren, más fuerte cuanto más imposible resulta acceder a ese límite. Como para un niño, la curiosidad de saber qué hay debajo de las faldas de una imagen religiosa o mítica, enfrentándose a la autocensura de saberlo, al dolor posible de desbaratar un pacto simbólico.

No se trata de descubrir en esa lógica interna la presencia de todo aquello que replica el mundo real. Esto sería contradictorio, al enfrentarnos a una imagen con pretensión realista y figurativa que establece un non plus ultra en el cuerpo que le inspira, en el cuerpo como tabú, de ahí que refuerce el vestido y lo epidérmico y abstraiga posibles órganos reconocibles debajo de ellos.

Sin embargo, como les decía, no es la lógica interna de las imágenes, sino la lógica de su funcionamiento y, como tal, su nivel de transparencia. Sin la transparencia moderna de la máquina –que permitía ver el interior, conocer su funcionamiento y facilitar su reconstrucción–, en la interfaz digital contemporánea, no siempre se deja ver el código y nunca el interior del aparato. A cambio, sí permite visibilizar el proceso de ensamblaje de los espacios y cuerpos donde habitamos online. En este caso nos permite ver e intervenir en el proceso de creación de nuestro avatar.



Entonces, para nosotros el mecanismo de la desnudez y el vestido se desvela a priori, como condición de entrada, tal que para tener cuerpo en el mundo virtual hemos de enfrentarnos al misterio de su ingeniería digital creándolo nosotros (desmitificándolo), como imagineros que dan forma a las imágenes religiosas y después deben enfrentarse a ellas como a «otra cosa», cargadas de «otro valor».

### *2. Transparencia en los cuerpos que no se reproducen*

De nuestros avatares conocemos su apariencia externa. Sabemos además que en un principio y potencialmente todos los avatares serían la misma cosa: un muñeco estándar –implementable formal y funcionalmente si compras complementos o tienes conocimientos que te permitan modificarlo tú mismo–. No obstante, ni el programa ni el mundo virtual ofrecen prerrogativas de un alma propia. Incluso cuando queremos creer (mera alucinación) que algo humano reverbera en la imagen que creamos, y con ello la amenaza incierta para su progenie de

un «esquizo-genotipo», la diferencia en el código, el error posible, la rebelión de la máquina tantas veces representada en la ciencia ficción.

La identidad fenotípica (imagen exterior, fisiológica y anatómica) de los avatares, como la de los robots y los cyborgs, genera incertidumbre: la ocultación de una posible insubordinación de su parte humana, su autodeterminación individual, su reproducción y organización autónoma y colectiva.



Bajo su frívola imagen e inevitable identificación con el arquetipo de un programa informático, palpita su evolución hacia un grado de autonomía mayor que tal vez les permitirá en el futuro soñar con «ovejas electrónicas», convertirse en *individuos* aunque de momento sean sólo dividuos dependientes de nosotros y condenados a la juventud eterna del dibujo animado, a la esterilidad de no poder dividirse en su hijo.

De hecho, los amagos de dar hijos a los avatares sólo podrían suceder como simulacros, como esquizo-fenotipos digitales respecto al sujeto. Así, en los mundos virtuales la reproducción de un avatar sólo es viable como juego o como hermanamiento fragmentario respecto al sujeto.

Claro que existen intentos de jugar con estos límites en mundos virtuales como S.L., como el hecho de poder adquirir, de un lado, siluetas para embarazar a nuestros avatares; y de otro, la posibilidad de intentar concebir de manera *performativa* (como en un ritual de bautismo o de matrimonio, en este caso con materialización formal y no sólo simbólica). Jugar a tener un hijo sería en este mundo virtual equivalente a casarse o a divorciarse. Sólo se precisaría repetir unas fórmulas verbales[68] que adquieren por convención en el contexto el valor específico de modificar un estado (o inventarlo). Un ritual que permite que el avatar (independientemente del sexo con que viva) quede embarazado y, siguiendo las instrucciones informáticas, sea acompañado en un breve plazo de tiempo por un muñeco sin personalidad, una especie de mascota-bebé que recuer-

da a otros muchos sucedáneos virtuales, del que se puede librar cuando desee. Tal que el simulacro de embarazo apuntaría hacia la comercialización de una ilusión de realidad mediante su parodia, ofertando algo que en un mundo virtual no tiene sentido, una especie de reliquia del mundo real.

En principio estas opciones pueden parecer meras caricaturas de lo real, y en ningún caso singulares de las formas en que «habitamos» un mundo virtual, en tanto se convierten en algo lúdico y puntual que imita lo que ya conocemos en el mundo real. Sin embargo, así como no puede desestimarse el paradigma que lo real supone para los mundos inventados, tampoco podemos obviar el doble sentido de esta inspiración. En tanto la realidad futura precisa «imaginarse» en el presente, también los escenarios digitales en sus versiones de consumo, entretenimiento, pero además de práctica crítica, pueden ser laboratorios de experimentación, imaginación, reiteración y contagio.



*3. Transparencia respecto a los otros*

Sin tener del todo claro qué verbo se adaptaría mejor al vínculo que establecemos con nuestro avatar en el cuarto propio conectado al ¿habitar, vivir, manejar o usar? ese cuerpo animado, les confieso que sentí extrañamente tranquilizadora la primera percepción de discontinuidad evidente entre él (avatar) y yo; una suerte de enajenamiento que me llevaba a entenderlo como personaje de un juego. Hasta que aparecieron «los otros», aquellos que querían interactuar con mi avatar, o sea, conmigo, yo. Entonces, sin tener manera fiable de acreditar la existencia de agentes autónomos que los manejaran, pero queriendo pensar que sí, se produjo un movimiento extático hacia aquel dibujo-avatar que había creado y lo sentí propio.

En gran medida, el hecho de visibilizar e intervenir en la creación de nuestro propio avatar contribuye final-

mente a normalizar a los otros avatares, sobre los que, como efecto masa y mecánico, presuponemos un proceso similar al nuestro, es decir, la existencia de agentes autónomos humanos y externos que los manejan. Puesto que en apariencia todos los personajes tienen una iconografía común, los identificamos como avatares de otras personas. Pero pronto advertimos que nada garantiza que aquel que tenemos enfrente sea apéndice de un sujeto o sólo un robot, un programa informático sin agente, que en poco se diferencia de la pared o del cuadro simulados que repiten mecánicos sus parpadeos publicitarios. Esta convivencia de robots y avatares ilustra hoy el espacio social de los mundos virtuales. Una convivencia donde lo imaginario se enreda con lo real hasta límites novedosos, transgresores incluso, respecto a escenarios análogos pero exclusivamente de ficción como las películas y los videojuegos... ¿Hasta qué punto entonces la relación con el otro debe ser entendida como una ficción o como parte de la vida real: *another life from my room?* Nada sería aquí tan contundente como una de estas opciones, pues los límites son negociados constantemente.

FASCINA que en la simulación no se precise una realidad «orgánica» preexistente, sino que la realidad se desnaturalice con carácter retroactivo, descubriendo el dispositivo por el cual se genera. Fascina, además, imaginar que en los juegos de la simulación de estos metaversos podamos llegar a experimentar sin los tabúes del mundo físico con los cuerpos y con los géneros, pudiendo subvertir (cuando menos simbólicamente) los dualismos culturales sexo/género de los cuerpos offline, allí donde el cambio de vestido del avatar es un cambio potencial de piel y género.

Ésta, sin embargo, es habitualmente la teoría, pues a menudo existen condicionantes estructurales propios de las aplicaciones informáticas y de la programación de estos mundos que restringen determinados límites.

En el caso de S.L., antes de «nacer» tu avatar tienes que identificar el nombre y elegir la primera apariencia antropomórfica del mismo, de manera que como copia del mundo real los avatares arrastran este primer hándicap previo al habitar su mundo. Sólo la versatilidad de los cuerpos parecen rebelarse contra los lastres de la réplica, permitiendo una maleabilidad con márgenes amplios y diversidad de matices formales.

Curiosamente, varios trabajos artísticos de los noventa sobre construcción de avatares, como por ejemplo *Bodies INCorporated*[69], eran más transgresores de lo que las más famosas y contemporáneas versiones de mundos virtuales online han permitido en los últimos años. En *Bodies INCorporated* no sólo nos revelaban los mecanismos de facticidad escondidos en la reiteración simbólica de una

identidad, destapando el cuerpo como territorio de la fantasía, sino que la elección sexual y corporal no estaba tan sesgada por el intento de réplica y por la afectación cultural. De hecho, en *Bodies INCorporated* la construcción de cuerpos no se apoyaba en una adscripción dicotómica del sexo/género sino en la fragmentación total del cuerpo, y en gran medida del sujeto, para ser recombinado sin complejos creando criaturas digitales post-humanas (no sólo funcionalmente sino también formalmente). Pasaba entonces que la construcción de estas ficciones no estaba exenta de un componente revolucionario, pues incluso en su tono lúdico, y si quieren ingenuo, nos permitían recrear reflexivamente arquetipos diferentes, con potencial político, apoyados en la imaginación y aspirantes al contagio en tanto expuestos en una esfera pública: la Red.



Claro está que en los vigentes entramados creativos, el poder de afectación de las propuestas artísticas difícilmente puede competir con el hegemónico poder de las industrias digitales del entretenimiento, aquellas que aún buscan hacer negocio con el trasvase del mundo real en el virtual. Como recompensa, Internet permite un margen de horizontalización que no puede ser desestimado para el arte.

En este sentido, así como el arte se comporta como un «otro» para la industria del consumo y el entretenimiento digital, también la Red puede funcionar como «otro» frente a las industrias empeñadas en repetir y homogeneizar los mundos virtuales, no sólo por la posibilidad de intervenir y modificar la estructura de código en el espacio público-Red, sino por la posibilidad de infiltrar al «otro» (en su sentido más dilatado e imaginativo) en un mundo virtual que no deja de ser un entramado social –no del todo ficticio–, donde la afectación social, el contagio simbólico y la realidad siguen estando presentes.

Una última cuestión en esta misma línea de imaginación y réplica de los mundos virtuales en red, vendría sugerida por el hecho de que en los interfaces no visuales

la presión de la «réplica» de los cuerpos fuese distinta a la de interfaces como S.L., donde la imagen es el eje articular. En este sentido, encontramos investigaciones[70] recientes como las de Buchmüller y Joost, en las que se indaga sobre el diferente impacto de las interfaces textuales y visuales, así como sobre las condiciones técnicas en la representación e imaginación del cuerpo en distintos mundos virtuales.

Partiendo del análisis de interfaces como las de LambdaMOO[71] (textual) y de Second Life (multimedial), se evidencia cómo y cuándo estas arquitecturas constriñen o expanden las posibilidades de los individuos de asumir diferentes roles identitarios. Aunque en líneas generales, el contexto imaginativo donde operan promueve la posibilidad de fomentar un mayor equívoco y ambigüedad en las identidades de género u otras visibles en el cuerpo, el uso tiende a replicar el mundo material y sus imaginarios simbólicos. Sin embargo, allí donde el intermediario es una imagen que denota icónicamente, la referencia real es mayor que allí donde el intermediario es el texto, donde parecen estar «mejor equipados para tratar del mundo no concreto de ideas y abstracciones»[72].



Bajo estas premisas, el estudio plantea que los interfaces textuales podrían ser mejor alternativa para deconstruir las imágenes corporales que aquellos donde media un cuerpo virtual. Pero cabría no olvidar que también en estas investigaciones la cuestión sigue siendo la conciencia desde la que el software que los hace viables predetermina identitariamente como una coartada estructural. Una conciencia donde el trabajo con la ambigüedad, la porosidad y las posibilidades de fantasear e intervenir fuera del imaginario simbólico dominante parece ser todavía un reto no fácilmente asumible por el mercado.

# HABITACIONES PARA FANTASEAR (Y NO MORIR)



Un fantasma disfrazado me quería atacar.
—¿Y te salvaste?
—Sí, porque sólo era un sueño.

Conversación con Álvaro (3 años)

La diferencia entre lo real y lo que imaginamos es la conciencia de mortalidad, como tal irreversible pero sólo arrastrada por lo real. Lo imaginario es también lo fantasioso, lo inventado, aquello que sólo existe en nuestra imaginación y se muestra con ilusión de reversibilidad. Nuestros avatares son fantasiosos en cuanto son inventados, formalmente son figuras que nos representan en universos virtuales pero que si mueren lo hacen sólo como representaciones sin que claudique el yo que los sujeta a la vida.

Para Dennet la fantasía es una *contradictio in adjecto*, esa «extraña categoría de lo objetivamente subjetivo»[73] que permite llevar a escena lo imposible del sujeto. De hecho, las sensaciones extremas derivadas de la interacción violenta que caracterizan las acciones de algunos avatares en videojuegos parecieran esconder el deseo de que ellos (los avatares que allí nos representan) «sientan», de que la conducta llegue al límite de hacer sensible un cuerpo de mentira, como si la sensación estuviera realmente «fuera de» un cuerpo y pudiera ser impuesta. No se sucumbe al error de que es mera ilusión, pensando que el límite aún no se ha encontrado y entonces se lleva al extremo lo que en la vida física sería insoportable, incluso detestable. Se trata de un guiño al cuerpo, una lección ven-

gativa de lo que la imagen permite y él no soporta, como si altivamente le enseñáramos a nuestro cuerpo la lección de lo que hemos conseguido sin él, lo que nuestro avatar (que no nos ha sido dado como algo natural sino que hemos creado artificialmente) nos permite hacer sin morir.

Tiene por tanto algo de duelo divino, de invertir el proceso mítico clásico según el cual un dios se hace humano para «habitar entre los mortales». En este caso los mortales nos hacemos avatares para «habitar» entre aquellos que nunca mueren, pero también para «convertirnos nosotros en dioses», en dueños de las vidas y las muertes de nuestros avatares. Sería ésta una certeza de mortalidad simbólica, separada de la real por un impulso de la muerte. El avatar en los videojuegos puede vencer a la muerte (*reload* y reiniciar la partida), incluso reconducirse como personaje de ficción a una entidad (*zombie*) imaginaria entre la vida y la muerte, sin que nosotros tengamos que parecernos a ellos desde nuestro cuarto propio conectado.

# LÍMITES DE LOS ESPACIOS Y LOS CUERPOS VIRTUALES



El cuerpo opera como un límite. Y el límite tiene una función definitoria que sitúa y a la par protege algo valioso y vulnerable, diferenciado de lo otro pero vinculado en sí. El límite es una tercera categoría que subvierte el dualismo y que comparte con el afuera y el adentro partículas y potencialidades. El límite es el zaguán abierto a la calle, el umbral de una puerta, las células de piel que son *yo* y serán (ya son) polvo, el cuarto propio conectado como esfera pública y privada.

Si el límite es concreto podemos cuidarnos de que un extraño no profane el interior, pero en Internet la pantalla, las teclas, las yemas de nuestros dedos son sólo parte del límite del cuerpo. Claro que como sujetos somos más, y parte de ello es filtrado a la Red –en nuestras representaciones– convirtiéndola en un exterior-interno, compartiendo edulcoradamente la fragilidad de nuestro interior, más osada que la del cuerpo (preservado en el cuarto propio conectado), un límite que separa pero que también liga, una puerta para entrar y salir.

Y dado que en Internet también somos máquina y red, y puesto que la máquina opera según nuestras órdenes pero (de momento) no piensa, en principio no supone una amenaza para mí. Como consecuencia puedo usarla sin temor a que se apropie de algo mío (mi interior). Lo único que perdura es la amenaza de los otros como parte también de la máquina. De manera que el uso de esa zona liminar compartida previene hacia un uso también liminar, como en un juego. Los avatares como engranajes del mundo vir-

tual (parte máquina, parte social) nos permiten jugarlos, actuar con ellos *como si* de verdad pensaran[74].

El distanciamiento que me produce ser mi avatar me lleva a pensar que «yo realmente no soy así», pero pruebo a ver cómo es serlo, hasta dónde puedo llegar. Así en el límite de un avatar podemos fantasear con comportamientos diferentes a los que solemos tener en el mundo físico. Las razones serán diversas y en ningún caso pueden ser simplificadas bajo un único epígrafe que determine, por ejemplo, que ser un *furrie* en el mundo virtual esconda algún tipo de patología en el real, o que de él se desprenda una tendencia a disfrazarnos de gato para salir a la calle. El distanciamiento entre lo que en el ciberespacio somos y lo que somos en el mundo físico es una banda porosa, un vacío, que permite la retroalimentación pero que no tiene por qué «querer ser» totalmente especular en ninguno de los sentidos. La voluntad y el contexto marcan en cada momento lo que hacemos y también su potencial subjetivo y político.



En todo caso, la experimentación reflexiva sobre esa porosidad resulta hoy un tema importante, más allá de la habitual reducción a visiones a menudo simplificadoras sobre lo que los mundos virtuales, en sus fórmulas online o en las clásicas de videojuegos, logran afectar a nuestra conducta en el mundo físico. Si hacemos caso al psicoanálisis, escenificar una fantasía en el ciberespacio puede permitir desactivar la dialéctica irresoluble del deseo y el rechazo inherente a él.

De otro lado, la liminaridad del avatar en el ciberespacio también nos habla de un parapeto frente a la vulnerabilidad básica del cuerpo. El avatar como apéndice del cuarto propio conectado suple la necesidad de inventar un nuevo espacio para el cuerpo (aplazado), pero donde el deseo consigue sobrevivir. También sobrevive la mirada, único sentido que, de momento, garantiza el agarre de nuestro cuerpo[75]. De forma que la deflación de la realidad del cuerpo concentrado en la mirada implica

un proceso de subjetivación paralelo a la objetivación del cuerpo en el manejo del ordenador.

*Límite-heterotopía*

No resulta innecesario afirmar que la casa de los avatares es más nuestro cuarto-cuerpo que la que puede construirse digitalmente. Bajo esta mirada, nuestro avatar sería más una *heterotopía*[76] para nuestro cuerpo (como un barco lo es para una casa), es decir una imagen virtual como lugar de reflexión del aquí, mientras está allí, al lado de nosotros mismos.



El avatar propio como heterotopía adquiere además una imagen ilustrativa en S.L. que lo simboliza como ese lugar-cuerpo que no termina de serlo. Se trata de venirnos dado en su imagen siempre «de espaldas», como si nos guiara e hiciera de parapeto en el mundo virtual. Tal que nuestro avatar para nosotros aparece escindido en una imagen externa, pero siendo algo tan cercano como un rostro propio nos resulta siempre inaccesible a la visión propia y directa. Vemos a través suya y rara vez podemos ver su rostro.

Nuestro avatar marca la posición en S.L. y, salvo cuando queremos modificarlo que se nos entrega de frente, sólo existe para nosotros parcialmente, visto desde atrás, de forma que si lo viéramos distante tal vez nos costaría reconocerlo, como cuando no estamos habituados a vernos a nosotros mismos en grabaciones de vídeo y nos extrañamos al no lograr identificarnos.

Para asirlo en un rostro necesitamos detenerlo, su estaticidad, para modificarlo o para fotografiarlo, capturando su imagen en ese instante. Entonces nos permite cruzar nuestras miradas, verlo (vernos) desde afuera. Como algo familiar pero a la par externo; recordando en parte a la extrañeza del protagonista de *La Jetée* de Chris Marker en el aeropuerto frente a sí mismo cuando era un niño. El cruce en el mundo virtual es menos trascendente y no permite desdoblarnos en

nosotros mismos en otros momentos vitales, solapando los tiempos como en la ficción de esa película. La coincidencia de nosotros con nuestro avatar es sincrónica y la identificación sólo proyección parcial, pero en algo duplicada.

En esta experiencia, retomamos de nuevo una idea necesaria para la comprensión y crítica de nuestra vida en los cuartos propios conectados y en los mundos virtuales: la diferencia entre «imitación y simulación». La imitación copia un modelo que existe previamente, mientras la simulación produce una semblanza de realidad creando algo que no existe, mostrando el mecanismo por el cual ella misma se genera[77]. Pero en los mundos virtuales lo real se filtra como un solapamiento entre lo real y lo simulado, crea un pliegue que es para cada cual su avatar en los mundos virtuales.



La vida que se genera en los mundos virtuales, construidos como metaversos, difiere en gran medida de las propias del ciberespacio articulado a partir de la «casilla vacía», donde el mundo no es simulado. No está claro que en los mundos virtuales el avatar sólo pueda ser un entretenimiento, un experimento que indague sobre las consecuencias de crear réplicas del cuerpo cuando allí ya no es necesario en las mismas condiciones. Es tal vez que ya «no sea necesario» lo que más inquieta y fascina.

# ELOGIO DEL PÁRPADO
# O VENTANAS PARA EL TIEMPO
# EN EL CUARTO PROPIO CONECTADO



> Lo terrorífico del animal de ojos duros y de mirada seca es que ve todo el tiempo[78].
>
> JACQUES DERRIDA

h.0 *Pensamiento latente o hipótesis cero:* el cuarto propio conectado podría ser un lugar para la resistencia al presente continuo y a la velocidad, allí donde la concentración quiere neutralizar la dispersión de un mundo acelerado y hacer viable una vida emancipada.

z.1 *Escena:* Desde los espacios conectados hoy pareciera que todas las formas verbales buscaran el gerundio de un presente continuo, un directo (Twitter), estar «pasando», online, instante. Como si el presente fuera criterio preferente para «ver» en el exceso de datos, como si sólo aspirando a esa instantaneidad se pudiera tener vigencia en un mundo especialmente acelerado por la tecnología y su «ahora». Estas dinámicas del gerundio que caracterizan los medios, y muy especialmente la Red, conviven con su potencia de archivo y como tal de memoria y «pasado». Pero es el presente el que singulariza su época, hablándonos del instante mismo de la pronunciación, de poder acceder al otro en primera persona (garantizando un «yo» que se pronuncia), de facilitar el acceso a una información inmediata –antes restringida por el espacio y las distancias físicas–, de hacerla pública en el mismo momento de su producción. De forma que la sincronía extrema refuerza la primacía de lo último, lo que acaba de producirse, lo que está siendo pronunciado y deriva en la visibilización desbordante de ahora.

Como tendencia, el pálpito de un riesgo que ya advertíamos hace unas décadas: la subyugación del tiempo para pensar, la preeminencia de la velocidad y de lo sincrónico frente a lo reflexionado, a la crítica necesariamente profunda y matizada. Como efecto, la concentración puesta constantemente en suspenso por una recepción dispersa. De hecho, la idea de «recepción en estado de distracción» forma parte de una historia reciente (aún en vigor) sobre la que Benjamin, entre otros, basaba el análisis de la subjetividad moderna.



> (R)esulta significativo que a finales del siglo XX la actual crisis social de desintegración subjetiva esté siendo diagnosticada metafóricamente como una deficiencia de la capacidad de «atención»[79]. (Jonathan Crary)

Sucumbir a este estado parece sólo compatible con la idealización del presente inmediato como primera alternativa, como resguardo de «alguna vida» ante un futuro nunca asegurado. Acaso el presente dejado reposar sea ya pasado inútil y baldío; acaso en la apropiación de lo espontáneo creyéramos llevarnos un instante mismo y auténtico de vida, como si no fuera lo dicho sino lo que «se está diciendo» lo que más importa. Acaso nadie garantizara un «después de».

z.2 La ausencia de tiempo para pensar, derivada de la primacía de esta revalorización del presente último, encuentra sus mejores aliados en la velocidad y el exceso de información. La saturación de datos e imágenes con que llenamos nuestro tiempo en nuestros espacios conectados quiere (y puede) aniquilar el espacio vacío requerido para una autogestión del yo, para la dotación de sentido y la crítica de aquello que hacemos, pero también su posibilidad de «pérdida», de «tiempo vacío» o de juego: esa ventana, esa nube, ese rostro… Pareciera entonces derivarnos hacia la ansiedad como inercia de época.

Pero este proceso no es nuevo salvo en su intensificación, pues fue iniciado hace décadas. De hecho, McLuhan ya advertía que la velocidad eléctrica instaría la inhabilitación del tiempo y espacio de pensamiento, aquel requerido para tomar conciencia del efecto de algo antes de que acontezca lo siguiente. Bourdieu[80] y especialmente Derrida[81] consideraban a los media como responsables de la aceleración de los más fulgurantes cambios sociales, promoviendo una nueva *temporalidad de la técnica* indisociable de la velocidad de los procesos políticos y económicos contemporáneos. Ambos coincidían igualmente en una de sus contrapartidas: esta velocidad propicia la pérdida de la distancia necesaria para una actitud crítica (aquélla, por otro lado, necesaria frente a la sumisión de nuestras herencias y frente al poder de contagio de los imaginarios simbólicos).



La clave de esta relación se encuentra en que esta celeridad (que singulariza especialmente a los medios audiovisuales unidireccionales, no en este caso a Internet), es parcial, en tanto no viene dada solamente por la mera saturación de imágenes y noticias, sino por el efecto simbólico de las mismas, es decir, porque refuerzan ideas que ya estaban en nosotros, «dan por hecho» que lo que comunican no tiene por qué ser cuestionado. De forma que aluden a un *saber*, no ya a una memoria presente y activa (más propia de la lectura y de algunas formas de navegación por la Red), sino a emociones, identificaciones y proyecciones, es decir, aluden a pasado. Y resisten la velocidad porque se sustentan en ideas preconcebidas, las únicas que no necesitan tiempo para configurarse (porque ya estaban en nosotros), como los tópicos, los pensamientos que conforman las identidades estereotipadas y simbólicas. De ahí que la velocidad contribuya a asentar valores ya establecidos y propicie intercambios a menudo epidérmicos, únicos compatibles con el acelerador pancapitalista. Esta cuestión contribuiría además a una revalorización de los clichés identitarios en los medios.

h.0.1 Como respuesta en el cuarto propio conectado no necesitamos, no especialmente, lágrimas para mojar los ojos y llorar resignados por lo que «no podemos», sino párpados para poder airear y «cerrar los ojos». Y créanme que nunca esta proclama ha sido más revolucionaria que hoy, puesto que cerrar los ojos no significaría en este contexto resignarse (mirar hacia otro lado) o dejar de ver. Muy al contrario, significaría tomar partido por la construcción de nuestras vidas en las pantallas. Aprender a saber cerrar los ojos supondría una interpelación del tiempo propio y el pensamiento interior no sólo más allá de la memoria, sino también más allá de la presión del «instante». De forma que al obturar la mirada logremos convertir un paisaje recargado, que ya hace tiempo dejamos de ver, en un paisaje de sonidos, sensaciones y palabras donde estar conectados no nos fagocite como masa acrítica y conforme rendida a lo último, sino que nos permita descubrir la oportunidad para la creatividad e imaginación de la gestión propia y compartida con otros, para el posicionamiento que no siempre está de moda, para la lentitud que desacelera el presente, que le devuelve su distancia crítica y su posibilidad imaginativa y de sueño (abrir y cerrar los párpados).



z.4 Hay, no obstante, algo de paradójico en esta característica de época cuando la situamos en el cuarto propio conectado. Pues si bien el cuarto propio en su conexión se vale de las dinámicas extremas del gerundio, es también un lugar transgresor donde habita la posibilidad de neutralizar esa dispersión del exceso, el instante y la velocidad. Me refiero especialmente a la concentración viable en los espacios de intimidad, allí donde podemos regular nuestra atención y nuestros párpados. Porque lo inquietante del cuarto propio conectado es que en él convergen diferentes formas de recepción más allá de la lógica del consumo visual e informativo, y que en esa diversidad, la atención y «el tiempo vacío» sí serían viables. Y lo serían porque podríamos intervenir el tiempo excediendo el

mero papel de mirones resignados, usuarios-masa, convirtiendo nuestro cuarto propio en un lugar también para el tiempo propio. Ya Derrida advirtió un carácter revolucionario de la Red al plantear frente al poder del capital una rebelión de las pantallas de ordenador a través de Internet. Si a la pantalla en red unimos el distanciamiento crítico y el espacio público-privado generado por el cuarto propio conectado y su potencial para la concentración y la alianza con los otros, la capacidad política es transgresora.



z.5. Habituados a los ojos duros de las pantallas, a convivir con las cámaras propias y ajenas, móviles que registran cada instante de nuestra vida, a los satélites con grandes ojos de metal y lentes que ven desde muy lejos, perdimos de vista la regulación de la máquina de visión más cercana, más nosotros: el ojo. El ojo frente a un arrogante exceso, que parece llenar todos los vacíos. Su *horror vacui* posmoderno se vuelve intrusivo y traumático. Nos cuesta «dejar de ver», consecuencia de uno de los logros de la óptica moderna: valernos de ojos calibrados que nos permitieron prescindir de aquello que dificultaba e interrumpía la visión «constante», no sólo elementos simbólicos y materiales, sino también fisiológicos como el parpadeo.

> (L)a libertad sigue siendo siempre esa visión, ese silencio en el que resuenan todas las voces. Es siempre la atención la que crea el tiempo, la que gana tiempo, de modo que todas estas voces hablen claramente una detrás de otra[82]. (Paul Ricoeur)

h.0.2 Allí donde el espacio físico concentra y la Red dispersa, opera un juego de potencialidades para el sujeto y para nuestras posibilidades vitales alrededor de la pantalla. Incluso cuando las colectividades parecen más desactivadas políticamente que nunca, cuando lo político ya no está de moda, el cuarto propio nos obliga a una posición política, aquella que nos permita llegar a la autonomía,

antes que al «autismo»; al distanciamiento crítico necesario para un *yo* y un *nosotr*s* como proyecto, mediante asociaciones –más o menos duraderas– que operen como formas de emancipación, como fructífera contaminación de diferencia, como tal *electiva* (más que inclusiva). Claro que ese distanciamiento no acontece sin más. No es cosa fácil. Nos exige apropiarnos de nuestro tiempo más allá del espejismo de su plena disposición en el cuarto propio conectado. Esa autogestión del tiempo propio no debe obviar que el tiempo «tiene párpado». Fíjense. Y que incluso es capaz de hacernos mirar para adentro, no sólo para pensar, también para imaginar lo posible, cruzar y destruir puertas y ventanas. La razón de esta posibilidad es muy simple, no se trata solamente de la crítica que podamos hacer a la vida en el cuarto propio conectado, sino de la crítica que la vida en el cuarto propio conectado puede hacer sobre todo lo exterior a ella (susurra una voz: crea tu propio cuarto conectado, allí donde poder imaginar y construir el mundo que quieres).

Ashby, W., *An Introduction to Cybernetic*. Methuen University Paperbacks, Londres 1956.

Augé, M., *Los «no lugares». Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa, Barcelona 1998.

Bajtín, M., «Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos sobre Poética Histórica», en *Teoría y estética de la novela*. Taurus, Madrid 1989.

Bal, M., *et al*., *Looking In: The Art of Viewing*. Routledge, Londres 2000.

Banks, M., y Morphy, H. (eds.), *Rethinking Visual Anthropology*. Yale University Press, 1999.

Barnard, M., *Approaches to Understanding Visual Culture*. Macmillan, Londres 2001.

Barthes, R., *El sistema de la moda y otros escritos*. Paidós, Barcelona 2003.

Baudelaire, Ch., *Cartas a su madre*. París 1932. Citado en Benjamin, W., *Libro de los Pasajes*. Akal, Madrid 2005.

Baudrillard, J., *La transparencia del mal: ensayo sobre los fenómenos extremos*. Anagrama, Barcelona 1991.

Baxandall, M., *Giotto y los oradores: la visión de la pintura en los humanistas italianos y el descubrimiento de la visión pictórica* (1350-1450). Visor, Madrid 1996.

—, *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento*. Gustavo Gili, Barcelona 2000.

Beltrán, E.; Maquieira, V.; Álvarez, S., y Sánchez, C. (eds.), *FEMINISMOS. Debates teóricos contemporáneos*. Alianza Editorial, Madrid 2001.

Benhabib, S., y Cornell, D., *Teoría feminista y teoría crítica. Ensayos sobre la política de capitalismo tardío*. Alfons del Magnànim, Valencia 1990.
Benjamin, W., *Libro de los Pasajes*. Akal, Madrid 2005.
—, *Historias y relatos*. Península, Barcelona 1997.
Berger, P. L., y Luckmann, T., *La construcción social de la realidad*. Amorrortu, Buenos Aires 1968.
—, *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido: la orientación del hombre moderno*. Paidós, Barcelona 1997.

Bey, H., «Pirate Utopias and the Temporary Autonomous Zone», en *Mondo 2000*, núm. 5.
Bolaño, R., *Llamadas telefónicas*. Anagrama, Barcelona 1997.
Borges, J. L., «Borges y yo», en *El hacedor*, 1960.
Bourdieu, P., *Sobre la televisión*. Anagrama, Barcelona 1997.
Bourdieu, P., y Wacquant, L., *Respuestas por una antropología reflexiva*. Grijalbo, México 1995.
Braidotti, R., *Metamorfosis: hacia una teoría materialista del devenir*. Akal, Madrid 2005.
Brennan, T., y Jay, M. (eds.), *Vision in Context: Historical and Contemporary Perspectives on Sight*. Routledge, Londres 1996.
Bryson, N., *La lógica de la mirada*. Alianza Editorial, Madrid 1991.
—, *Traición y deseo*. Akal, Madrid 2002.
Buchmüller, S., y Joost, G., «Las consecuencias del 'giro icónico' en las representaciones de género virtuales», en Zafra, R. (coord.), *X0y1 #ensayos sobre género y ciberespacio*. Briseño, Madrid 2010.
Buck-Morss, S., *Dialéctica de la mirada*. Visor, Madrid 1996.
Butler, J., *Bodies That Matter: On ther Discursive Limits of Sex*. Routledge, Nueva York y Londres, 1994.
—, *Deshacer el género*. Paidós, Barcelona 2006.
—, «Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory», en Case, Sue-Ellen (ed.), *Perfoming Feminism: Feminist Criti-*

*cal Theory and Theatre*. John Hopkins University Press, Baltimore 1990.
Cacciari, M., *El ángel necesario*. Antonio Machado, Madrid 1989.
Canclini, N. G., «Definiciones en transición», en Mato, D., *Estudios latinoamericanos sobre cultura y transformaciones sociales en tiempos de globalización*. Clacso, Buenos Aires 2001.
Cixous, H., *La risa de la medusa. Ensayos sobre la escritura*. Anthropos, Barcelona 1995.
Crary, J., *L'art de l'observateur*. Jacqueline Chambon, París 2005.
—, *Suspensiones de la percepción. Atención, Espectáculo y Cultura Moderna*. Akal, Madrid 2008.
—, *The Techniques of the observer. On the vision and modernity in the nineteenth century*. Cambridge MA, 1996.
Csordas, T., «Introduction: The body as representation and being in the world», en *Embodiment and experience. The existential ground of culture and self*. Cambridge University Press, 1994.
Cucó i Giner, J., *Antropología Urbana*. Ariel, Barcelona 2008.
Darley, A., *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. Routledge, Londres 2000.
Debord, G., «Perspectivas de modificación consciente de la vida cotidiana», en *Internacional situacionista*, vol. I: *La realización del arte*. Literatura Gris, Madrid 1999.
—, *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Anagrama, Barcelona 1990.
Dechert, C., *The Social Impact of Cybernetics*. Simon & Schuster, Nueva York 1996.
Deleuze, G., *Anti oedipe et mille plateaux*. Cours Vincennes (26 de marzo de 1973), http://www.webdeleuze.com/
Deleuze, G., y Foucault, M., *Repetición y Diferencia*. Anagrama, Barcelona 1995.
Deleuze, G., y Guattari, F., *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-Textos, Valencia 1994.

Dennett, D. C., *Consciousness Explained*. Littel, Brown and Company, Nueva York 1991.

Derrida, J., y Stiegler, B., *Ecografías de la televisión*. Eudeba, Buenos Aires 1998.

Derrida, J., *Cómo no hablar y otros textos*. Proyecto A, Barcelona 1997.

—, *Estados de la mentira, mentira de Estado. Prolegómenos para una historia de la mentira*. Conferencia en la Residencia de Estudiantes, Madrid, 22 de abril de 1997.

—, *Espolones. Los estilos de Nietzsche*. Pre-Textos, Valencia 1978.

—, *La deconstrucción en las fronteras de la filosofía*. Paidós, Barcelona 1989.

—, *Márgenes de la filosofía*. Cátedra, Madrid 1989.

Dery, M., *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Siruela, Madrid 1995.

Devereaux, L., y Hillman, R., *Fields of Vision: Essays in Film Studies, Visual Anthropology, and Photography*. University of California Press, 1995.

Dubar, C., *La crisis de las identidades. La interpretación de una mutación*. Bellaterra, Barcelona 2002.

Dumont, L., «Génesis I» y «Génesis II», en *Ensayos sobre el individualismo: Una perspectiva antropológica sobre el individualismo moderno*. Alianza Editorial, Madrid 1987.

Echevarría, J., «Conocimiento en el medio ambiente digital», en *Nueva Revista de política, cultura y arte*, núm. 70, julio-agosto 2000, Madrid.

Elías, N., «Cambios en el equilibrio entre el yo y el nosotros», en *La sociedad y los individuos*. Edicions 62, Barcelona 1990.

Elmer-Dewitt, P., «Ciberpunk», en *The Time*, 8 de febrero de 1993.

Ewald, F., «Norms, Discipline and the Law» y «A power whitout an exterior», citados en Butler, J., *op. cit.*, 2006.

Farago, C. (ed.) *et al.*, *Compelling Visuality: The Work of Art in and out of History*. University of Minnesota Press, 2003.

Flanagan, M., y Booth, A. (eds.), *Reload. Rethinking women +cyberculture*. Massachusetts Institute of Technology, 2002.

Foucault, M., *Nacimiento de la biopolítica*. FCE, Buenos Aires 2007.

—, «*Heterotopías*» (1984), en *De lenguaje y literatura*. Paidós, Barcelona 1996.

—, *Hermenéutica del sujeto*. La Piqueta, Madrid 1994.

—, *Historia de la sexualidad*, vol. I. Siglo XXI, Madrid 1984.

—, *Microfísica del Poder*. La Piqueta, Madrid 1980.

—, *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI, México 1988.

—, «Por qué hay que estudiar el poder: la cuestión del sujeto», en *Materiales de sociología crítica*. La Piqueta, Madrid 1986.

—, *Las palabras y las cosas*. Planeta, Barcelona 1984.

—, *L'Ordre du Discours*. Gallimard, París 1971.

G. Cortes, J. M., *El rostro velado. Travestismo e identidad en el arte*. Koldo Mitxelena Kulturunea, San Sebastián 1997.

Geertz, C., *The interpretation of cultures*. Basics Books, Nueva York 1973.

—, «Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight», en *The Interpretation of cultures*. Basics Books, Nueva York 1973.

—, «Géneros confusos. La refiguración del pensamiento social», en Reynoso, S. (comp.), *El surgimiento de la antropología posmoderna*. Gedisa, Barcelona 1998.

Giddens, A., *Modernidad e identidad del yo: El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Península, Madrid 2000.

Goody, P., *La domesticación del pensamiento salvaje*. Akal, Madrid 1985.

Greene, R. «Web Work a history of Internet», en *Art. ARTFORUM International*, núm. 9, mayo 2000.

Habermas, J., *Ciencia y técnica como «ideología»*. Tecnos, Madrid 1992.

—, «Excurso sobre identidad e individuación», en Habermas, J., *Teoría de la acción comunicativa*, vol. 2. Taurus, Madrid 1987.

Hague, B. N., *Digital Democracy. Discourse and Decision Making in the Information Age*. Routledge, Nueva York 1999.

Hall, S. (ed.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (Culture, Media and Identities, vol. 2). Sage Publications, 1997.

Hall, S., y Evans, J. (eds.), *Visual Culture: The Reader*. Sage Publications, 1999.

Haraway, D., «Manifiesto para Cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX», en *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*. Cátedra, Madrid 1995.

Hars-Mustin, R. T., y Marecer, J. (ed.), *Marcar la diferencia. Psicología y construcción de los sexos*. Herder, Barcelona 1994.

Herdt, G. (ed.), *Mistaken sex: Culture, biology, and the third sex in New Guinea. In Third Sex, Third Gender: Beyond Sexual Dimorphism in Cultura and History*. Zone Books, Nueva York 1994.

Hoffman, D. H., *Visual Intelligence: How We Create What We See*. W.W. Norton & Company, Londres 2000.

Hooks, B., *Outlaw Culture. Resisting Representations*. Routledge, Nueva York y Londres 1994.

Horkheimer, M., *Teoría Tradicional y Teoría Crítica*. Amorrortu, Buenos Aires 1990.

Irigaray, L., *Ese sexo que no es uno*. Saltés, Madrid 1982.

—, *Yo, tú, nosotras*. Universidad de Valencia e Instituto de la Mujer, Valencia 2000.

Jameson, F., *Signatures of the Visible*. Routledge, Londres 1992.

Jarvie, I. C., *The revolution in Anthropology*. Routledge, Londres 1964.

Jay, M., «Devolver la mirada. La respuesta americana a la crítica francesa al ocularcentrismo», en *Estudios Visuales*, núm. 1, noviembre de 2003, CENDEAC, Murcia.

—, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. University of California Press, 1994. (Versión en castellano: *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Akal, Madrid 2008.)

Jenks, C. (ed.), *Visual Culture*. Routledge, Londres 1995.

Kottz, L., «The Body You Want: An Interview with Judith Butler», en *Artforum*, noviembre de 1992.

Kristeva, J., *Las nuevas enfermedades del alma*. Cátedra, Madrid 1995.

—, *Revolution in poetic language*. Columbia University Press, 1990.

Lacan, J., *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Barral, Barcelona 1972.

Lauretis, T., *Alicia ya no. Feminismo, semiótica, cine*. Cátedra, Madrid 1992.

Lazzarato, M., «¿Qué posibilidades para la acción existen actualmente en la esfera pública?», en *Atlántica*, núm. 23, 1999, CAAM, Las Palmas.

Lem, S., *Solaris*. Minotauro, Barcelona 1998.

Leppert, R. D., *Art and the Committed Eye: Culture, Society, and the Functions of Imagery*. Westview Press, 1996.

Levin, D. M. (ed.), *Modernity and the Hegemony of Vision*. University of California Press, 1993.

Levinas, E., *Totalidad e infinito*. Sígueme, Salamanca 1977.

Lévi-Strauss, C., *Mito y significado*. Alianza Editorial, Madrid 2002.

—, *Structural Anthropology*. Basic Books, Nueva York 1963.

Linker, K., «Representation and Sexuality», en *Parachute*, núm. 32, otoño de 1983.

Lipovetsky, G., *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama, Barcelona 1999.

Lippard, L. R., *Six Years: The Dematerialization of the Art Object*. Praeger, Nueva York 1973.

Lipuma, E., «Modernity and forms of personhood in Melanesia», en Lambek, S., y Strathern, A. (eds.), *Bodies and Persons. Comparative Perspectives from Africa and Melanesia*. Cambridge University Press, 1998.

Lovink, G., *Fibra oscura*. Tecnos/Alianza, Madrid 2004.

Marcuse, H., *El hombre unidimensional: ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. Ariel, Barcelona 2005.

Mauss, M., *Essai sur le don*. Année Sociologique. Segunda serie, t. 1. París 1924.

Merleau-Ponty, M., *Phénoménologie de la perception*. Gallimard, París 1945.

Mirzoeff, N., *The Visual Culture Reader* (2.ª ed.). Routledge, Londres 2002.

—, *Una introducción a la cultura visual*. Paidós Ibérica, Barcelona 2003.

Mitchel, J., y Rose, J. (eds.), *Feminine Sexuality, Jacques Lacan and the Ècole Freudienne*. Macmillan, Londres 1982.

Mitchell, L., *Psicoanálisis y feminismo. Freud, Reich, Laing y las mujeres*. Anagrama, Barcelona 1976.

Mitchell, W. J. T., «Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual», en *Estudios Visuales*, núm. 1, noviembre de 2003, CENDEAC, Murcia.

Moore, H. L., *Antropología y feminismo*. Cátedra, Madrid 1991.

Moxey, K., «Nostalgia de lo real. La problemática relación de la historia del arte con los estudios visuales», en *Estudios Visuales*, núm. 1, noviembre de 2003, CENDEAC, Murcia.

Nakamura, L., «After/Images of Identity: Gender, Technology and Identity Politics (criticism)», en Flanagan,

M., y Booth, A. (eds.), *Reload. Rethinking women +cyberculture*. Massachusetts Institute of Technology, 2002.

Negri, T., y Hardt, M., *Imperio*. Paidós, Barcelona 2002.

—, *Multitud*. Debate, Barcelona 2004.

Neiva, E., *Mythologies of Vision: Image, Culture, and Visuality* (Semiotics and the Human Science, vol. 15). Peter Lang Publishing, 1999.

Nochlin, L., *Women, Art, and Power and Other Essays*. Thames and Hudson, Londres 1989.

Ortner, S., y Whitehead, H., «Introduction: Accounting for Sexual Meanings», en *Sexual Meanings: The Cultural Construccction of Gender and Sexuality*. Cambridge University Press, 1981.

Owens, C., *Beyond Recognition. Representation, Power, and Culture*. University of California Press, Oxford 1991.

—, *El discurso de los otros: Las Feministas y el Posmodernismo*. Kairós, Barcelona 1985.

—, *The Discourse of Others: Feminism and Postmodernism*. University of California Press, Oxford 1992.

Padilla, M., «Haciendo Internet. Posibilidades para la acción desde los espacios para el anonimato», en *X0y1 #ensayos sobre género y ciberespacio*. Briseño, Madrid, 2010.

Perchuk, A., y Posner, H. (ed.), *The Masculine Masquerade, Masculinity and Representation*. The MIT Press, Cambridge, Londres 1995.

Pernod, P., *Krzystof Kieslowski*. Positif, París 1997.

Pink, S., *Doing Visual Ethnography: Images, Media and Representation in Research*. Sage Publications, 2001.

Plant, S., *Ceros + Unos, Mujeres digitales + la nueva tecnocultura*. Destino, Barcelona 1998.

Reul, S., y Deichmann, T., «Entrevista a Slavoj Žižek. La medida del verdadero amor es: puedes insultar al otro», en *Spiked:* http://www.spiked-online.com, 2001.

Rheingold, H., «The future of Democracy and the four Fundamentals of Computers-mediated Communication», en Gerbel, K., y Weibel, P. (eds.), *Intelligente Ambiente - Ars Electronica*. PVS Verleger, Viena 1994.

Ricoeur, P., «Individuo e identidad personal», en P. Veyne y otros, *Sobre el individuo*. Paidós, Barcelona 1990.

Rival, L.; Slater D., y Millar, D., «Sexo y socialidad. Etnografías comparativas de objetivación sexual», en Nieto, J. A. (ed.), *Antropología de la sexualidad*. Talasa, Madrid 2003.

Robins, K., *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*. Routledge, Londres 1996.

Rodríguez Magda, R. M., *Femenino fin de siglo. La seducción de la diferencia*. Anthropos, Barcelona 1994.

—, *El modelo Frankenstein: de la diferencia a la cultura post*. Tecnos, Madrid 1997.

Rose, G., *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Sage Publications, 2001.

Sandywell, B., y Heywood, I. (eds.), *Interpreting Visual Culture: Explorations in the Hermeneutics of the Visual*. Routledge, Londres 1999.

Saramago, J., *Las intermitencias de la muerte*. Alfaguara, Madrid 2005.

Schroeder, J. E., *Visual Consumption*. Routledge Interpretive Market Research Series, Routledge, Londres 2002.

Shohat, E. (ed.), *Talking Visions. Multicultural Feminism in a Transnational Age*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1998.

Smith, P. D., y Emminson, M. J., *Researching the Visual: Images, Objects, Contexts and Interactions in Social and Cultural Inquiry*. Sage Publications, 2000.

Solomon-Godeau, A., *Male Trouble: A Crisis in Representation*. Thames and Hudson, Londres 1997.

Stone, L., «Ocaso y renacer del parentesco», en Stone, L., y Parkin, R., *Antropología del parentesco y de la familia*. Ramón Areces, Madrid 2007.

Stone, L., y Parkin, R., *Antropología del parentesco y de la familia*. Ramón Areces, Madrid 2007.

Sturken, M., y Cartwright, L., *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*. Oxford University Press, 2001.

Szymborska, W., «Del montón», www.ciudaddemujeres.com

Taylor, Ch., *La ética de la autenticidad*. Paidós, Barcelona 1994.



Taylor, L. (ed.), *Visualizing Theory: Selected Essays from V.A.R.*, 1990-1994.

Terry, J., y Calvert, M., *Processed Lives. Gender and Technology in Everyday Life*. Routledge, Londres y Nueva York 1997.

Thomas, J. (ed.), *Reading Images (Readers in Cultural Criticism)*. Macmillan, Palgrave 2000.

Turner, V., *La selva de los símbolos*. Siglo XXI, Madrid 1980.

Turner, V., y Turner, E., *Image and Pilgrimage in Christian Culture*. Columbia University Press, Nueva York 1978.

Turkle, S., *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. Simon and Schuster, Nueva York 1985. (Trad.: *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós, Barcelona 1997.)

Velasco, H., *Cuerpo y espacio*. Ramón Areces, Madrid 2007.

Virilio, P., *La máquina de la visión*. Cátedra, Madrid 1989.

Volkart, Y., «Tecnologies of Identity», en Grzinic, M., y Eisenstein, A. (eds.), *The Body Caught in the Intestines of the Computer and Beyond. Women's Strategies and/or Strategies by Women in Media, Art and Theory*. Ljubljana/Maribor 2000.

VV. AA., «Cuestionario October sobre cultura visual», en *Estudios Visuales*, núm. 1, noviembre de 2003, CENDEAC, Murcia (publicado originalmente en el núm. 77 de la revista *October*, 1996).

Wallace, A. F. C., *Cultura y personalidad*. Paidós, Buenos Aires 1963.

Weeks, J., *Cuestiones de identidad. The cultural construction of sexuality*. Universidad del Valle, 1998.

Whorf, B. L., «La relación del pensamiento y el comportamiento habitual con el lenguaje», en *Lenguaje, pensamiento y realidad*. Seix Barral, Barcelona 1971.

Wittgenstein, L., *Tractatus Logico-philosophicus*. Alianza Editorial, Madrid, 1979.



Woolf, V., *A Room of One's Own*. Harcourt Brace, Nueva York 1989.

—, *Un cuarto propio*. Horas y HORAS, Madrid 2003.

—, «Mr. Bennett and Mrs. Brown», en *Collected Essays*, vol. 1. Chatto and Windus, Londres 1971.

—, *Jacob's Room*. Hogarth Press, Londres 1922.

Yanagisako, S. J., y Collier, J. F., «Hacia un análisis unificado del género y el parentesco», en Stone, L., y Parkin, R., *Antropología del parentesco y de la familia*. Ramón Areces, Madrid 2007.

Zafra, R., «Habitares reversibles. De la Mujer, el Arte e Internet», en *Mujeres que hablan sobre mujeres*. Bienal de Fotografía de Tenerife. Cabildo de Tenerife, 2001.

—, *Habitar en (punto)net*. Universidad de Córdoba, 2004.

—, *Las cartas rotas. Espacios de igualdad y feminización en Internet*. Diputación de Almería, 2005.

—, *Netianas. N(h)acer mujer en Internet*. Lengua de Trapo, Col. Desórdenes, Madrid 2005.

— (coord.), *X0y1 #ensayos sobre género y ciberespacio*. Briseño, Madrid 2010.

Zimmermann, B., «El lector como productor: en torno a la problemática del método de la estética de la recepción», en Mayoral, J. A. (comp.), *Estética de la recepción*. Arco/Libros, 1987.

Žižek, S., *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Debate, Madrid 2006.

[1] Ekato, J., *Windows & Doors*, obra artística, 2010.

[2] Bey, L., *Mi vida en la primera IP*, obra artística, 2010.

[3] Debord, G., «Perspectivas de modificación consciente de la vida cotidiana», en *Internacional situacionista*, vol. I: *La realización del arte*. Literatura Gris, Madrid 1999.

[4] *Ibid.*

[5] El trabajo sobre figuraciones alternativas es una importante motivación en mis trabajos anteriores como *Netianas* y lo sigue siendo en éste. Sin embargo, si en *Netianas* el punto de partida en la especulación sobre la subjetividad en Internet era la construcción del discurso desde el mito y lo facticio, en este caso, la posición para esta indagación –donde las herencias simbólicas y el poder creativo de la figuración alternativa operan– es la de un yo material y real situado.

[6] Coincido parcialmente con la posición de Braidotti en sus trabajos sobre *sujeto nómade* y especialmente en *Metamorfosis* en la búsqueda crítica de figuraciones subjetivas desde un materialismo que la autora denomina «encarnado», enfatizando el lugar del cuerpo y no la «huida del mismo». Ver: Braidotti, R., *Metamorfosis: hacia una teoría materialista del devenir*. Akal, Madrid 2005, pp. 17-19.

[7] Woolf, Virginia, «Mr. Bennett and Mrs. Brown», en *Collected Essays*, vol. 1. Chatto and Windus, Londres 1971, pp. 320-321.

[8] «En su *peri psukhès* (Aristóteles) distingue al hombre de los animales de ojos duros y secos (*tôn sklerophtalmôn*), aquellos que carecen de párpados (*ta blephara*), esa especie de élitro o de membrana tegumentaria (*phragma*) que sirve para proteger el ojo y que le permite, a intervalos regulares,

encerrarse en la noche del pensamiento interior o del sueño. Lo terrorífico del animal de ojos duros y de mirada seca es que ve todo el tiempo». Derrida, J., *Cómo no hablar y otros textos*. Proyecto A, Barcelona 1997.

[9] Ver: Foucault, M., *Nacimiento de la biopolítica*. FCE, Buenos Aires 2007.

[10] Baudelaire, Ch., *Cartas a su madre*. París 1932, p. 176. Citado en Benjamin, W., *Libro de los Pasajes*. Akal, Madrid 2005.



[11] Ver: Curran, J.; Morley, D., y Walkerdine, V. (comps.), *Estudios culturales y comunicación: análisis, producción y consumo cultural de políticas de identidad y el posmodernismo*. Paidós Comunicación, Barcelona 1998.

Ver también: Morley, D., *Family television: cultural power and domestic leisure*. Routledge, Londres 1988; «Changing paradigms in audience studies», en Seiter y otros: *Remote control, television, audiences and cultural power*. Routledge, Londres 1989; *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Amorrortu, Buenos Aires 1996; Morley, D., y Robins, K., *Spaces of identity. Global media, electronic landscapes, and cultural boundaries*. Routledge, Londres 1995.

[12] Doreen Massey, en «La geometría del poder y la política del espacio-tiempo».

[13] Benjamin, W., «Armarios», en *Infancia en Berlín hacia 1900*. Alfaguara, Madrid 1982, pp. 105-106.

[14] Woolf, V., *A Room of One's Own*. Harcourt Brace, Nueva York 1989, p. 4.

[15] Borges, J. L, «El idioma analítico de J. Wilkins», en *Otras inquisiciones* (1952). Alianza Editorial, Madrid 1997, pp. 154-161.

[16] Haraway, D., «Manifiesto para Cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX», en *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*. Cátedra, Madrid 1995, pp. 251-311.

[17] «[...] Les rogaba antes considerar al Sr. G. como un eterno convaleciente; para completar su concepto, mírenlo

también como un hombre-niño, un hombre que posee cada minuto, el genio de la infancia, es decir un genio para el que ningún aspecto de la vida está embotado». Baudelaire, Ch., «El pintor de la vida moderna», en *Salones y otros escritos sobre arte*. Visor, Madrid 1996, p. 361.

[18] El concepto de *mazeway* fue desarrollado por Wallace en el contexto de la Antropología Cognitiva. Para Wallace podía ser comparado con «un mapa de un gigantesco laberinto, con una leyenda o clave elaborada y muchas intercalaciones». Un mapa donde incluiría: «objetivos y espejismos»; «el 'yo' y otros objetos; «métodos que pueden ser evitados o utilizados [...] para facilitar el logro o la evitación de valores por el yo [...]». Wallace, A. F. C., *Cultura y personalidad*. Paidós, Buenos Aires 1963, pp. 27-28.



[19] Woolf, V., *op. cit.*, 1989.

[20] Merleau-Ponty, M., *Phénoménologie de la perception*. Gallimard, París 1945.

[21] Foucault, M., *Microfísica del Poder*. La Piqueta, Madrid 1980; *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI, México 1988.

[22] Augé, M., *Los «no lugares». Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa, Barcelona 1998.

[23] Woolf, V., *Un cuarto propio*. Horas y HORAS. Madrid 2003, p. 49.

[24] VNS Matrix, *Manifiesto de la perra mutante*, 1996. Traducción en: http://www.2-red.net/habitar/tx/text_vns2_c.html

[25] Ekato, J., *op. cit.*, 2010.

[26] «En alusión a la actividad del prosumidor, también conocido como *prosumer*: acrónimo formado por la fusión original de las palabras en inglés *producer* (productor) y *consumer* (consumidor). Igualmente, se le asocia a la fusión de las palabras en inglés *professional* (profesional) y *consumer* (consumidor). Se trata de un término utilizado en ámbitos muy diferentes, desde la *agricultura* a la *informática*, la *industria* o el mundo de la *afición*. Actualmente el término

se aplica en aquellos usuarios que fungen como canales de comunicación humanos, lo que significa que al mismo tiempo de ser consumidores, son a su vez productores de contenidos. Un *prosumer* no tiene fines lucrativos, sólo participa en un mundo digital de intercambio de información, tal es el caso del *P2P*, redes pares intercambiables. Incluso existen en la Red páginas de tutoriales que instruyen a los usuarios a realizar ciertas tareas con el fin de impulsar el desarrollo y producción en la web. La palabra *prosumer* describe perfectamente a millones de participantes en la revolución del *Web 2.0*, ya que son cada vez más las personas involucradas que suben información a la Red y a su vez son consumidores de la misma, creando así un abanico de información en todos los sentidos». Fuente: *Wikipedia* (consulta: diciembre de 2009).



[27] Concebido como un listado de 95 tesis publicadas en 1999 por un grupo de periodistas, pensadores y filósofos, proponía llamadas de acción para todas las empresas que operan como un mercado con nuevas conexiones: los mercados conversacionales. Entre sus tesis: «34. Para hablar en una voz humana, las empresas deben compartir las preocupaciones de sus comunidades. 38. Las comunidades humanas se basan en el diálogo, en conversaciones humanas acerca de inquietudes humanas. 88. El negocio es sólo una parte de nuestras vidas. Si es todo en la tuya, piénsalo bien: ¿quién necesita a quién? 93. Estamos tanto dentro de empresas como fuera de ellas. Los límites que separan nuestras conversaciones son como el muro de Berlín, sólo un estorbo. Sabemos que caerán. Trabajaremos desde ambos lados para hacerlos caer [...]». Ver: http://www.tremendo.com/cluetrain/

[28] Entre los programadores responsables de su publicación habría personas muy relevantes de la comunidad Java, el «inventor» de la *wiki* en web, etc. Estos programadores son muy críticos con las metodologías de programación formales, por su carácter normativo y la fuerte dependencia de planificaciones detalladas previas al desarrollo, y ya en 1999 habían publicado la metodología denominada «Programación Extrema». En 2001 proponen el término «Métodos Ágiles» para

definir a los métodos de programación alternativos. Ver: http://agilemanifesto.org/

[29] Bytes, B., *Matar una imagen*, obra artística, 2009.

[30] Para Cucó, recordando a Touraine, «en las sociedades económicamente más avanzadas, el contexto de acción de los movimientos sociales contemporáneos vendría definido por el control (dominio) de las grandes organizaciones sobre los sistemas de información y los universos simbólicos. La sociedad postindustrial debe ser vista como un sistema económico y tecnológico, pero también como un sistema de producción de bienes simbólicos. La sociedad del conocimiento determina el sentido y la identidad, de ahí que los movimientos sociales se constituyan como proyectos alternativos al modelo dominante». Cucó i Giner, J., *Antropología Urbana*. Ariel, Barcelona 2008, p. 172.



[31] Padilla, M., «Haciendo Internet. Posibilidades para la acción desde los espacios de anonimato», en *X0y1 –plataforma para la investigación y la producción artística sobre construcción identitaria y cultura digital*, 2009, http://www.x0y1.net

[32] Gombrowicz, W., *Ferdydurke*. Seix Barral, Barcelona 2001.

[33] Woolf, V., *Jacob's Room*. Hogarth Press, Londres 1922.

[34] Bytes, B., *op. cit.*, 2009.

[35] Levinas, E., *Totalidad e infinito*. Sígueme, Salamanca 1977.

[36] «Hipótesis 1: La emergencia del cuerpo revela un descenso de tensión teórica o de la decepción tras una etapa de ambiciones estructuralistas y sistémicas y se ofrece como un refugio o un cierto descanso en la batalla de las ideas. [...] o bien se trata de una dejadez de la disociación cartesiana entre mente y cuerpo que representa un desplazamiento pendular hacia el lado no mentalista, una vez que la reflexión se centró en el yo y la persona como entidad». Velasco, H., *Cuerpo y espacio. Simbolos y metáforas, representación y expresividad de las culturas*. Ramón Areces, Madrid 2007, p. 51.

[37] *Ibid.*, p. 58.

[38] *Ibid.*, p. 215.

[39] Ekato, J., *loading*, obra artística, 2009.

[40] Bolaño, R., *Llamadas telefónicas*. Anagrama, Barcelona 1997.

[41] Ekato, J., *op. cit.*, 2009.

[42] *Ibid*.

[43] *Ibid*.

[44] Aragon, L., «Todas las habitaciones de mi vida». Versión de Claire Deloupy, http://www.amediavoz.com/aragon/



[45] Benjamin, W., *Historias y relatos*. Península, Barcelona 1997.

[46] Sontag, S., «Walter Benjamin», en *Bajo el signo de Saturno*. Edhasa, Barcelona 1987.

[47] Usamos aquí indistintamente género y diferencia sexual para referirnos a la construcción cultural y social del sexo, en la línea sugerida por Judith Butler en su obra *Deshacer el género*.

[48] Ekato, J., *op. cit.*, 2009.

[49] Velasco, H., *op. cit.*, 2007, p. 324.

[50] Woolf, V., *Un cuarto propio*. Horas y HORAS, Madrid 2003, p. 49.

[51] Acker, K., *The end of the white men*. Citado en: Braidotti, R., *Metamorfosis: hacia una teoría materialista del devenir*. Akal, Madrid 2005, p. 25.

[52] Borges, J. L., «El lenguaje analítico de John Wilkins», en *Otras Inquisiciones* (1952).

[53] Kristeva, J., *Revolution in poetic language*. Columbia University Press, 1990.

[54] La aparición de la escritura está relacionada con la idea de evaluación y discusión críticas, «pues hasta la llegada de la escritura el pasado no se fija como criterio de comparación». Jarvie, I. C., *The revolution in Anthropology*. Routledge, Londres 1964.

[55] Goody, P., *La domesticación del pensamiento salvaje*. Akal, Madrid 1985.

[56] Woolf, V., *Jacob's Room*. Hogarth Press, Londres 1922.

[57] «La minería de datos (DM, *Data Mining*) consiste en la extracción no trivial de información que reside de manera implícita en los datos. Dicha información era previamente

desconocida y podrá resultar útil para algún proceso. En otras palabras, la minería de datos prepara, sondea y explora los datos para sacar la información oculta en ellos. Bajo el nombre de minería de datos se engloba todo un conjunto de técnicas encaminadas a la extracción de conocimiento procesable, implícito en las bases de datos. Está fuertemente ligado con la supervisión de procesos industriales ya que resulta muy útil para aprovechar los datos almacenados en las bases de datos. Las bases de la minería de datos se encuentran en la inteligencia artificial y en el análisis estadístico. Mediante los modelos extraídos utilizando técnicas de minería de datos se aborda la solución a problemas de predicción, clasificación y segmentación». Fuente: *Wikipedia* (consulta: julio de 2010).



[58] Foucault, M., *Historia de la sexualidad*, vol. I. Siglo XXI, Madrid 1984.

[59] La Société Anonyme, *Todo ha sido eliminado de esta pantalla excepto el arte; ninguna idea en esta obra (ls41)*, http://aleph-arts.org/art/lsa/lsa41/ Lippard, L. R., *Six Years: The Dematerialization of the Art Object*. Praeger, Nueva York 1973, p. 58.

[60] Bytes, B., *op. cit*., 2009.

[61] *Mylifebits*, 2001. Ver: http://research.microsoft.com/barc/mediapresence/MyLifeBits.aspx

[62] Bytes, B., *op. cit*., 2009.

[63] Cacciari, M., *El ángel necesario*. Antonio Machado, Madrid 1989, p. 148.

[64] Entendemos por *avatar* aquella imagen que nos representa en el mundo virtual, con la que nos identificamos. El término *avatar* significa «el que desciende», y para el hinduismo es la encarnación terrestre de un dios. En castellano, además significa «fase, cambio o vicisitud» y también «reencarnación». La palabra *avatar* conlleva una historia fundada en lo sagrado, donde se produce una transustanciación, un cambio de materia que no hace sino reforzar su carácter simbólico, su cruce de un límite.

[65] Barthes, R., *El sistema de la moda y otros escritos*. Paidós, Barcelona 2003, p. 418.

[66] A modo de ejemplo etnográfico este capítulo está apoyado en aproximaciones a Second Life (www.secondlife.com). Este mundo virtual online será utilizado como ejemplo paradigmático de los mundos virtuales apoyados en metaversos a los que nos referiremos. En el mundo virtual Second Life, la imagen es la única carta de presentación a partir de la que construir una vida virtual y pesa más si cabe que en el mundo offline. Según señalan los creadores de S.L., el contacto entre avatares está muy afectado por las primeras impresiones, ya que las personalidades de los avatares no están definidas como en los videojuegos de rol. Nadie les conoce; no tienen trabajo, ni estudios, ni amigos, ni raíces familiares. Los propios habitantes lo definen como un mundo de personajes homogéneos que recuerdan a Barbies y Kens. En una entrevista a Philip Rosedale, uno de sus creadores, afirma: «Los habitantes podrían convertir S.L. en cualquier mundo real, o imaginado. Y lo transformaron en Los Ángeles. La casa de los sueños es siempre la misma. Los coches son Ferrari. Y la gente es increíblemente bella, y visten como supermodelos. Second Life se parece a Los Ángeles porque ése es el sueño de todo el mundo». Fuente: http://elpais.com (consulta: 6 de agosto de 2006).



[67] Ekato, J., *op. cit.*, 2010.

[68] En S.L., para lograr un embarazo virtual, los avatares tienen que escribir varias veces la frase «*try for a baby*» (queremos un bebé) y de esta manera se puede dar la concepción con un alto porcentaje de probabilidades. Los bebés de los mundos virtuales como S.L. no crecen ni tienen personalidad propia pero deben ser alimentados y cuidados, o de lo contrario cada vez lloran más fuerte. «La ventaja de tener un hijo en Second Life es que si se cansa uno de ellos los puede archivar sin ningún sentimiento de culpa». También puede realizarse un aborto legal, sin la necesidad de dar explicaciones. Fuente: Edmundo Hoy, corresponsal de BBC Mundo en Second Life, http://news.bbc.co.uk/ (consulta: junio de 2007).

[69] Vesna, V., *Bodies INCorporated*, http://www.bodiesinc.ucla.edu/

[70] Buchmüller, S., y Joost, G., «Las consecuencias del 'giro icónico' en las representaciones de género virtuales», en *X0y1 #debates sobre género y ciberespacio*. Briseño, Madrid 2010 (e-book: www.x0y1.net/ebook/).

[71] http://www.lambdamoo.info/

[72] Monaco, J., *How to read a film. The World of Movies, Media, Multimedia: Language, History, Theory*. Oxford University Press, 2000, pp. 149-215.

[73] Dennett, D. C., *Consciousness Explained*. Littel, Brown and Company, Nueva York 1991, p. 132.



[74] Para Žižek ésta es la variante del juego filosófico de la «ilusión trascendental» que Kant puso en práctica en relación a la idea de «teleología». En Žižek, S., *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Debate, Madrid 2006, p. 226.

[75] Lacan considera que la cosa en sí misma no es el objeto percibido sino la mirada, se trataría en este caso de una mirada que subjetiva al otro y a uno mismo.

[76] La diferenciación entre *topía* y *heterotopía* es sugerida por el pensamiento de Foucault y utilizado por Augé y otros. Para Foucault una *heterotopía* ejemplar sería el barco. Ver: Foucault, M., «*Heterotopías*» (1984), en *De lenguaje y literatura*. Paidós, Barcelona 1996.

[77] Su «apuesta ontológica» sería, tal como afirma Žižek, que no hay diferencia entre la naturaleza y su reproducción artificial, de forma que tanto una como otra son derivaciones de un nivel más elemental. Žižek, S., *op. cit.*, 2006, p. 213.

[78] Derrida, J., *Cómo no hablar y otros textos*. Proyecto A, Barcelona 1997.

[79] Crary, J., *Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna*. Akal, Madrid 2008, p. 11.

[80] Bourdieu, P., *Sobre la televisión*. Anagrama, Barcelona 1997.

[81] Derrida, J., y Stiegler, B., *Ecografías de la televisión*. Eudeba, Buenos Aires 1998.

[82] Paul Ricoeur. Citado en Crary, J., *op. cit.*, 2008.

# ÍNDICE

ADVERTENCIA SOBRE ESTE LIBRO ..... 11

CAPÍTULO POSICIÓN ..... 17
Escritura situada: el yo que habla desde un cuarto propio conectado (no me están viendo) ..... 19
Volver/Estar en casa ..... 27

CAPÍTULO MATERIAL O LA CONSTRUCCIÓN DEL CUARTO PROPIO .... 33
Mi primer cuarto propio ..... 35
Lo físico en lo virtual (o cuatro paredes) ..... 39
Itinerarios virtuales en el espacio físico ..... 41

CAPÍTULO HABITACIÓN PROPIA FEMINIZADA ..... 47
*A room of one's own* ..... 49
La habitación propia como lugar (no) doméstico ... 53

CAPÍTULO *OFFICE-ROOM*: TELETRABAJO, VALOR Y VISIBILIDAD ..... 57
*Do it yourself (at home)* ..... 59
Pago con «ojos» (o pre-capitalismo visual) ..... 65
Habitaciones precarias y trabajo conversacional ..... 69
Industrias para un yo real y un nosotros ligero ..... 73

CAPÍTULO PIEL: HABITACIONES PARA LA NO-VULNERABILIDAD ..... 77
El ego protegido y expuesto ..... 79
El cuerpo y el individuo (online) ..... 83
Habitaciones para (re)presentar el cuerpo ..... 87
El cuarto de al lado ..... 91
*Loving-waiting* ..... 95

CAPÍTULO DE LUZ BAJA O BUSCÁNDONOS A NOSOTROS MISMOS .... 99
(Algunos) límites del yo en el cuarto propio online ..... 101
Habitación para pensar «quién eres» ..... 105
Cuarto *vacío*: jugar a (no) ser ..... 109

CAPÍTULO ARCHIVO-YO ..... 113
Habitación database ..... 115
(Des)ordenar listas ..... 121
Habitación callada para *ser* ..... 125
Cuartos para buscar (*horror vacui*) ..... 129
Matar una imagen ..... 133
(No cayó por la ventana) ..... 137

CAPÍTULO *METAVERSO*: CUARTOS PARA CONSTRUIR UN CUERPO VIRTUAL ..... 141
Cuerpos ¿de mentira? en habitación con cuerpo «de verdad» ..... 143
*Another life from my room* ..... 149
Avatares desvelados ..... 155
Habitaciones para fantasear (y no morir) ..... 159
Límites de los espacios y los cuerpos virtuales ..... 161

Elogio del párpado o ventanas para el tiempo en el cuarto propio conectado ..... 165

BIBLIOGRAFÍA ..... 171
NOTAS ..... 183

Esta edición de *Un cuarto propio conectado*
se acabó de imprimir el 24 de octubre de 2010,
Día Internacional de las Bibliotecas.

«Todas las habitaciones de mi vida
Me habrán estrangulado con sus paredes
Aquí los murmullos se ahogan
Los gritos se rompen

Aquellas en las que viví solo
Con grandes pasos vacíos
Aquellas
Que guardaban sus espectros antiguos
Las habitaciones de indiferencia
[...]
Hay habitaciones más hermosas que las heridas
hay habitaciones que os parecerán banales
hay habitaciones de súplicas
habitaciones de luz baja
[...]
Todas las habitaciones son habitaciones de justicia
Aquí conozco mi medida y el espejo
No me perdona
[...]»

Louis Aragon

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. En cualquier caso, todos los derechos reservados.